

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI

FAKULTA PEDAGOGICKÁ

KATEDRA VÝTVARNÉ KULTURY

**VĚDECKOFANTASTICKÝ FILM
V AUDIOVIZUÁLNÍ A FILMOVÉ VÝCHOVĚ**

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Tereza Krokaveciová

Vizuální kultura se zaměřením na vzdělávání

Vedoucí práce: PhDr. Jan Mašek, Ph.D.

Plzeň, 2017

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracoval samostatně
s použitím uvedené literatury a zdrojů informací.

V Plzni,

.....

vlastnoruční podpis

Chtěla bych poděkovat vedoucímu práce PhDr. Janu Maškovi, Ph.D. za pomoc a poskytnutí odborných rad a cenných připomínek k vypracování této bakalářské práce.

Anotace

V této bakalářské práci se zabývám vývojem formy vědecko-fantastického filmu. Poukazuji na to, jak se vědecko-fantastický film proměňoval a vyvíjel jak ve formách námětu tak i výroby. Také se zabývám audiovizuální a filmovou výchovou zaměřenou na způsoby stylizace vybraných významných filmových děl od počátku filmového média.

Tyto významné filmové ukázky jsem vybrala na základě jejich popularity a uměleckého přínosu. Dále provádím analýzu těchto filmových ukázek pro školní filmovou výchovu.

Annotation

In this undergraduate thesis I deal with form evolution of a science-fiction film. I'm pointing out how science-fiction film was changed and developed in his forms of theme and production. I also deal with audiovisual and film education focused on ways of stylization in the selected significant film works since beginning of a film media.

I chose these significant film samples on basement of their popularity and contribution of art. Next I'm analysing these film samples for school film education.

Obsah

1	Úvod	1
2	Žánrové filmy a jejich specifikace.....	2
3	Vývoj formy a stylu filmů science fiction	4
4	Filmová a audiovizuální výchova.....	6
5	Georges Méliés – Cesta na měsíc	7
5.1	Vlastní obecný rozbor filmu	8
5.2	Metodická analýza ukázky o odletu astronomů.....	10
5.3	Metodická analýza ukázky o útoku Selenitů	12
6	Fritz Lang – Metropolis.....	15
6.1	Vlastní obecný rozbor filmu	16
6.2	Metodická analýza vybrané ukázky úvodní scény.....	18
6.3	Metodická analýza vybrané ukázky metamorfózy robota v Marii.....	20
7	Karel Zeman – Cesta do pravěku	22
7.1	Vlastní obecný rozbor filmu	23
7.2	Metodická analýza vybrané ukázky souboje dinosaurů.....	25
7.3	Metodická analýza vybrané ukázky o nalezení pravěké jeskyně.....	27
8	Jindřich Polák – Ikarie XB1	29
8.1	Vlastní obecný rozbor filmu	30
8.2	Metodická analýza vybrané ukázky o opravě lodi.....	32
8.3	Metodická analýza vybrané ukázky objevu nové civilizace.....	34
9	Stanley Kubrick - 2001: Vesmírná Odyssea.....	36
9.1	Vlastní obecný rozbor filmu	37
9.2	Metodická analýza vybrané ukázky vývoje inteligence opic	39
9.3	Metodická analýza vybrané ukázky cesty do jiné dimenze	41
10	Franklin J. Shaffner – Planeta opic	43
10.1	Vlastní obecný rozbor filmu	44

10.2	Metodická analýza vybrané ukázky ztroskotání na planetě.....	46
10.3	Metodická analýza vybrané ukázky o objevení Sochy Svobody.....	47
11	René Laloux - Divoká planeta	49
11.1	Vlastní obecný rozbor filmu	50
11.2	Metodická analýza vybrané ukázky o útěku Terra	52
11.3	Metodická analýza vybrané ukázky souboje Drágů s Omy.....	54
12	Steven Spielberg – Jurský park.....	56
12.1	Vlastní obecný rozbor filmu	57
12.2	Metodická analýza vybrané ukázky o útoku Tyrannosaura	60
12.3	Metodická analýza vybrané ukázky o útoku Velociraptorů	62
13	Závěr	64
14	Resumé.....	65
	Seznam použitých zdrojů.....	66
	Seznam obrázků.....	68
	Seznam citovaných filmů.....	69

1 Úvod

Vědecko-fantastické filmy jsou jedním z hlavních a zejména jedním z prvních žánrů filmu. Vznikl již na počátku filmu na přelomu 19. a 20. století. Tento žánr je důležitý zejména kvůli tomu, že dává producentům a filmovým umělcům důvody k nalézání nových technologií pro rozvoj filmu. Dává jim popudy vynalézat stále aktuálnější a věrohodnější systémy jak vyobrazit i ty nejfantasknější obrazy a příběhy. V této práci se chci zaměřit na to, abych rozvedla problematiku tohoto podle mého opomíjeného žánru.

Tato práce má sloužit jako úvod do problematiky vědecko-fantastického filmu s propojením didaktiky ve filmové a audiovizuální výchově. V první polovině práce se budu zabývat rozvojem a vývojem tohoto žánru. Chtěla bych rozvést problematiku určování jednotlivých žánrů a jejich rozdíly s vědecko-fantastickým žánrem.

Dále bych se chtěla zabývat vývojem stylu a podžánrů v rámci sci-fi filmu. Zacílila bych na to, kde sci-fi žánr bere své náměty, zda převažuje inspirace z literatury nebo má tento žánr základy v reálnu.

Ve své práci se chci především zaměřit na vypracování metodických listů vybraných vědecko-fantastických filmů, které budou moci sloužit jako výchozí bod pro příští učitele, kteří se zaměří na vědecko-fantastický film. Nedílnou součástí těchto metodických listů bude obecný popis filmu, vlastní hodnocení filmu a širší souvislosti s oborovým učivem. V těchto metodických listech se budou také nalézat mnou vybrané sekvence jednotlivých filmů následovány analytickým rozborem. Důležitou částí těchto metodických listů budou také otázky k diskuzi a aktivity po projekci jednotlivých filmů, které budou dále rozvádět žákovo poznání.

2 Žánrové filmy a jejich specifikace

Určování žánru je nejednoznačné. Určení kritikové metodu rozdělování filmů podle žánrů i odmítají kvůli tomu, že jí považují za triviální. Určení žánrů vzniká na nevyslovené dohodě filmařů, kritiků a publika. Tato dohoda vzniká na základě žánrových konvencí, tedy znaků, jež jsou v určitém žánru společné pro všechny filmy. Důležité je zmínit, že ne všechny filmy lze zařadit pouze do jednoho žánru. Mnoho filmů mísí žánry, které jsou na první pohled neslučitelné, a tak vznikají mnohdy i zajímavá díla.

Akční film je vystavěn na základě napětí a nepřetržité akce. Příběh akčního filmu zahrnuje především přestřelky, boje a automobilové honičky. Vědecko-fantastický žánr se nejčastěji kombinuje právě s akčním žánrem. Jako nejznámější film kombinující tyto dva žánry můžeme uvést film *Matrix* z roku 1999.

Dobrodružný film klade důraz na dobrodružství. Tento žánr se vyskytuje nejčastěji s jinými žánry jako je akční film, sci-fi, nebo romantický. Dále se často soustřeďuje na hledání pokladu například *Indiana Jones a dobyvatelé ztracené archy* z roku 1981. Nebo s rytířskou či špionážní tematikou. Za nejznámější filmovou ukázkou kombinace sci-fi a dobrodružného filmu můžeme zvolit film *Vetřelec* z roku 1986.

Thrillerová narace se převážně soustřeďuje na zločin. V thrilleru se pak můžeme setkat se třemi druhy postav: ochránci zákona, těmi, co zákon porušují a nevinými oběťmi. Příběh je pak postaven na skupině jedné z těchto tří.¹ Thriller klade důraz na napětí a překvapení diváka. Film označovaný jako kombinace thrilleru a sci-fi je *Terminátor* z roku 1984.

Drama přednostně musí vyvolávat v divákovi silné emoce, musí prožívat děj a souznění s hlavními postavami filmu. Základem dramatu je zápas člověka se sebou samým nebo jinými lidmi, dobou, prostředím či

¹ BORDWELL, David. Thompsonová, Kristin. 2011. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Str. 428. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění. ISBN: 978-80-7331-217-6

společenskými konvencemi. Jako nejznámější filmovou kombinaci dramatu a sci-fi můžeme zmínit film Logan: Wolverine z roku 2017.

Mysteriózní film, jeho zápletkou bývá vždy určitá záhada, která diváka nutí chtít ji rozřešit a tím vyvolává v divákovi napětí. Mysteriózní film může vyvolávat pocity strachu či úzkosti a tím si je podobný s žánrem hororu. Nejznámější kombinací mysteriózního a sci-fi žánru jsou například film Věc z roku 1982.

Komedie obecně má za úkol diváka pobavit a rozesmát. Komedii můžeme rozdělit na černou, bláznivou, hororovou, klasickou a parodii. Komedie jako jednotný žánr se ve filmu skoro nevyskytuje, vždy bývá spojená s dalšími žánry. Jako ukázkou kombinace žánru komedie a sci-fi můžeme zmínit film Návrat do budoucnosti z roku 1985.

Fantasy film bývá zasazen do magického světa či našeho, kde se setkáváme s kouzelnými, bájnými, mytologickými postavami. Narace fantasy filmu může být určena pro děti i pro dospělé. Nejznámějším filmem mísícím prvky fantasy a sci-fi je například Avatar z roku 2009 od Jamese Camerona.

Horrorový film má za úkol člověka vyděsit a vyvolat v něm pocity úzkosti a zděšení. Tento žánr se často mísí s žánrem fantasy nebo sci-fi. Ukazují se v něm postavy jako duchové, netvoři a přízraky. Monstra v horrorech se do světa dostala buď pomocí lidské chyby (jako je genetické inženýrství atp.), cestou mimozemskou nebo mysteriózní. Pocity hrůzy jsou vyvolávány prostředky vzbuzujícími bezmoc, ošklivost, štitivost, atd.² Jako filmovou ukázkou mísící žánry sci-fi a hororu můžeme zmínit Vetřelce od Ridleyho Scotta.

² LEVINSKÝ, Otto. Stránský, Antonín a kol. 1974. *Film a filmová technika*. Str. 115. Praha: Nakladatelství technické literatury. ISBN: 04-006-74

3 Vývoj formy a stylu filmů science fiction

Vědecko-fantastické filmy neboli science fiction (zkratkově sci-fi) se vyznačují spojováním reality s fantazií za pomoci vědeckých znalostí nebo nových technologií. Dal by se tedy spojovat s žánrem fantasy filmů. Ale oproti vědecko-fantastickým filmům se fantasy filmy liší námětem magie a kouzel.

Náměty sci-fi filmů se odrážejí od sociální a kulturní doby, ve které daný film vzniká. Ve filmech se odráží napětí, obavy a sny společnosti a to není výjimkou ani pro vědecko-fantastické filmy. Lze tedy říci, že sci-fi je odezvou na změny. Díla sci-fi vznikají často za dob nestability a změn jak v oblasti technologické, vědecké tak i filozofické.

Nejslavnější osobností z dob počátku filmu je George Méliès, jenž je považován za praotce vědecko-fantastického žánru. Méliès byl znám jako iluzionista, proto býval i označován jako velký kouzelník filmového plátna. Méliès totiž nevnímal film jako pouhé zrcadlo života. Nazíral na film jako na médium, v jehož realitě se mohou dít zázraky

Vědecko-fantastický žánr dal popud ke vzniku mnoha filmových technik a triků. Děje sci-fi filmů se často pohybují v budoucnosti, ve vesmíru, v současné poupravené realitě, ale i v minulosti. Vědecko-fantastické filmy, se často zamýšlejí nad tématem technologie a jejího dopadu na lidstvo nebo nad střetnutím jiných civilizací.

Vědecko-fantastické filmy mají často náměty invaze jiné entity z vesmíru, jiné doby nebo i z jiné dimenze. Často zobrazují, co se stane s lidstvem po takové invazi. Dalším častým námětem jsou alternativní světy. Tyto světy jsou většinou podobné tomu našemu a často je ústředním motivem cestování mezi naším světem a tím druhým.

U apokalyptické sci-fi se jedná o zkázu nebo výraznou změnu v naší civilizaci. Také nalezneme mnoho filmů, které se zabývají námětem postapokalyptického světa, kdy se společnost snaží nějak přežít určitou katastrofu. S těmito žánry také souvisí náměty ekologické, ve kterých se děj

často soustřeďuje na problémy související s životním prostředím. V těchto filmech se děj soustřeďuje na velmi podrobné popisy budoucí nebo mimozemské ekologie. K tomuto podžánru bychom mohli přiřadit téma dystopie, ve kterém se často jedná o zkaženou společnost nebo společnost.

Dalším častým námětem bývá ovládnutí světa umělou inteligencí, cestování v čase, příběhy o superhrdinech, nevysvětlitelné záhady, zombie apokalypsa či utopie.

Film je vedle okolního umění velmi podobný literatuře. Jako romány je film narativní, obě odvětví dokáží vyprávět příběh s množstvím podrobností. Spousta vědecko-fantastických filmů vychází z knižních předloh, podle kterých byly natočené filmy. Můžeme si vzpomenout na Herberta G. Wellse a jeho Stroj času (1895) či Válku světů (1898). Dále si můžeme připomenout Julese Verna a jeho známé zfilmované dílo 20 000 mil pod mořem (1870) nebo Cesta do středu země (1864). Tyto dva velké literáty můžeme označit za otce sci-fi. Také můžeme připomenout Stanislava Lema, jehož díla ovlivnila celosvětovou vědecko-fantastickou literaturu. Například jeho kniha Solaris (1961) byla zfilmována třikrát, z toho naposledy v roce 2003. Z řad českých spisovatelů nesmíme zapomenout na Karla Čapka a jeho knihu Bílá nemoc, která byla zfilmována roku 1937 od režiséra Huga Haase, nebo román Krakatit zfilmovaný roku 1948.

4 Filmová a audiovizuální výchova

Od roku 2010 se na základních školách a gymnáziích začal vyučovat předmět s názvem Filmová a audiovizuální výchova. Jedná se o předmět, který se snaží zajistit výuku mediální gramotnosti. Je zaměřena na vzdělávání v oblasti kinematografie, včetně správného a kritického pochopení tvůrčího procesu při zpracovávání filmu ale zároveň také na samotnou tvorbu audiovizuálního díla ať už jde o videa či fotografie.

Výchova filmem je prostředek doplňující výuku na základních a středních školách jak v povinných tak volitelných předmětech. Jedná se zejména o užití filmových děl nabízejících řadu mimo filmových témat a souvislostí a pomáhá ke zpestření a oživení klasické výuky.³

Audiovizuální výchova se zabývá pohyblivým obrazem, jakožto zejména tvůrčím nástrojem pro potřeby vlastního vyjádření žáka a také jako dílem, které je uměleckým sdělením autora.⁴

Kinematografie a audiovizuální tvorba je v současnosti pevně zakotvenou součástí globálního kulturního i mediálního prostoru. Zařazení filmové a audiovizuální výchovy do výuky může otevřít cestu k jejímu tvůrčímu užití pro rozvoj fantazie, kreativity a citovosti žáků. Také může přispět k rozvoji osobnosti, posílení komunikativních schopností a uplatnění individuality při nalézání místa v kolektivu a vědomí důležitosti osobnostního podílu při práci a součinnosti v týmu. Filmová řeč a její výrazové prostředky jsou v řadě ohledů inspirovány a propojeny s výrazovými prostředky historicky předcházejících umění.⁵

³ BEDNAŘÍK, Pavel. *ZÁPIS - Setkání k filmové výchově. Ministerstvo kultury ČR.* [Online] [Citace: 17. 6. 2017] <http://www.mkcr.cz/assets/media-audiovize/vychova/ZAPIS---Setkani-k-filmove-vychove.pdf>

⁴ ARBANOVA, Linda. *ZÁPIS - Setkání k filmové výchově. Ministerstvo kultury ČR.* [Online] [Citace: 17. 6. 2017] <http://www.mkcr.cz/assets/media-audiovize/vychova/ZAPIS---Setkani-k-filmove-vychove.pdf>

⁵ ADLER, Rudolf. *Filmová/audiovizuální výchova. Proč a jak.* [Online] [Citace: 17. 6. 2017] <http://clanky.rvp.cz/clanek/c/Z/10785/filmova-audiovizualni-vychova.-proc-a-jak.html/>

5 Georges Méliés – Cesta na měsíc

Cesta na měsíc je francouzský film vytvořený roku 1902 režírovaný Georgesem Méliésem, jenž napsal i scénář. Příběh byl volně inspirovaný romány Julese Verne *Ze země na Měsíc* a *Okolo Měsíce* a románem H. G. Wellse *První lidé na Měsíci*. Kameramanem byl Michaut a Lucien Tainguy. Film trvá přibližně 21 minut a můžeme ho shlédnout jak v černobílé verzi tak i barevné. Obsazení filmu se skládá z Georgese Méliése, Bleuette Bernona, Victora Andrého, Depierra Farjause, Kelma, Brunnetta, Henriho Delannoy, tanečnic z Chatelet a akrobatů z Folies-Bergere. Produkován byl produkcí Star.⁶

V úvodních záběrech filmu můžeme vidět astronomy na shromáždění, kde jsou přesvědčeni k účasti na expedici na Měsíc. Po odsouhlasení tohoto návrhu jsou astronomové vystřeleni v raketě, jež připomíná dělový náboj. Následně přistanou v pravém oku Měsíce. Poté co badatelé vystoupí na povrch, sledují východ Země a následně usínají na kamenitém povrchu. Průzkumníci se poté probudí chladem a ukryjí se do podzemní jeskyně, v podobě tropické krajiny s vodopády a obrovskými houbami. Tam je napadnou měsíční lidé tzv. Selenité, kteří když jsou zabiti, vybuchují v obláčky kouře. Ti astronomy odnesou ke svému králi, kteří ho zabijí. Následně badatelé prchají ke své raketě, který se nachází na okraji skalního výčnělku, a Selenité je shodí i s astronomy uvnitř. Raketa se tak zřítí zpět k Zemi a spadne do moře, kde ji zachrání parník. Po slavnostním přivítání dostanou ocenění a Selenit, který přiletěl s nimi je na veřejnosti ukazován jako kuriozita.⁷

Zajímavostí je, že ručně kolorována barevná verze byla považována za ztracenou do roku 1993, kdy byla objevena katalánskou filmotékou v ubohém stavu. V roce 1999 začali restaurátorské práce a v roce 2010 byla již tato barevná verze kompletně zrestaurována.

⁶ SCHNEIDER, Steven Jay. 2010. *101 sci-fi filmů, které musíte vidět, než umřete*. 9 s. Praha: Slovart s. r. o. ISBN: 978-80-7391-320-5

⁷ ADAMOVIČ, Ivan a kol. 1994. *Encyklopedie fantastického filmu*. 148 s. Praha: Cinema s.r.o. ISBN: 80-901675-3-5

5.1 Vlastní obecný rozbor filmu

Cestu na Měsíc řadíme do žánru sci-fi kvůli naraci, která popisuje výpravu do vesmíru, zobrazení neobyčejné fauny a setkání s mimozemskou civilizací, což jsou jedny z hlavních znaků vědecko-fantastického žánru. Cesta na Měsíc je prvním filmem vůbec, který se nesnaží převyprávět realitu, nýbrž se od ní odklání a čerpá z fantazie. Cesta na Měsíc neobsahuje pouze vědecko-fantastický žánr, nýbrž obsahuje i prvky fantasy a dobrodružného žánru. Sám Méliés také uvedl, že pro Cestu na Měsíc čerpal od Julese Verna, čehož si můžeme povšimnout ve scéně, kdy jsou astronomové vystřeleni z ohromného kanónu v raketě připomínající tvar střely. V Cestě na Měsíc si můžeme povšimnout i inspiraci Wellsem a jeho dílem První lidé na Měsíci, z něhož Méliés převzal Selenity a úrodnou měsíční krajinu.⁸

První film, který se udává jako vědeckofantastický je právě Méliésova Cesta na Měsíc. Méliés byl znám tím, že ve filmu užíval prvků a rekvizit, které bychom mohli nalézt v divadle. Respektive propojoval umění divadla s filmem, kdežto film považoval pouze jako prostředek k přenesení divadla na jednotnou platformu. Také nám Méliés svými filmy předvedl, jak je možné využít toto nové médium a využít jeho možnosti, které nám dává.

U Méliésovi tvorby je zajímavé, že nazíral na film jako na divadlo, které je realizované pomocí jiné techniky. Proto také důsledně dodržoval určité divadelní konvence jako je opona, rozvržení filmu na jednotlivé akty, scéna a obrazy a neměnná statická vzdálenost mezi kamerou a snímanými objekty. Film byl natáčen jako z jednoho určitého místa v hledišti. Nepřístupné bylo hlavně změnění velikosti lidí, předmětů nebo záběru.⁹ Faktem zůstává, že Méliése jako prvního napadlo převést divadelní prvky do filmové tvorby tak, aby mohl vytvořit svou vlastní realitu. V Cestě na Měsíc můžeme zpozorovat důmyslné použití kulis s odnímatelnými částmi, užití

⁸ BAXTER, Stephen. Haley, Guy. 2014. *Kronika SCI-FI: Obrazové dějiny nejslavnějších děl science fiction v celé galaxii*. Str. 46. Praha: Volvox Globator. ISBN: 978-80-7511-169-2

⁹ TOEPLITZ, Jerzy. 1989. *Dějiny filmu: 1. díl*. Str. 36. Praha: Panaroma nakladatelství a vydavatelství. ISBN: 80-7038-016-0

dvojexpozic a prolínaček. Nejde pouze o uměleckou hodnotu výsledného díla, ale o uměleckou hodnotu samotného průběhu při jeho vzniku díla. Méliés přispěl velkou částí k dalšímu postupnému vývoji filmu. Jako médium, které nezobrazuje pouze skutečnost, nýbrž si děj filmu můžeme sami přizpůsobit a realizovat.

V první polovině filmu, můžeme vidět probíhající přípravy na cestu, můžeme postřehnout i pohled na město, vybuchující páru a dělníky pracující na výrobě rakety. Všechno pro nás důležitý děj se tedy odehrává až v druhé polovině, kde můžeme zhlédnout užité filmové triky.

Cesta na měsíc není důležitým mezníkem v kinematografii jen kvůli speciálním efektům. Tento film je prvním z raných filmů, jenž vyprávěl kompletní příběh a tak se díky němu začalo na film pohlížet, jako na médium, které může vyprávět příběhy. Dřívější filmy byly totiž spíše dokumentárními šoty.

Souvislost filmu s dějinami umění

Ve filmu si můžeme povšimnout personifikovaných objektů. Takovýchto jazykových prostředků si můžeme povšimnout i ve výtvarném umění především v symbolismu, který byl rozšířený právě ve Francii na konci 19. století. Je tedy možné, že Méliés byl ovlivněn malířstvím symbolismu.

Iluzionismus, který se filmu objevuje, je také pojítkem s uměním.

Iluzionismus je ve výtvarném umění rozšířený, zobrazuje to, co ve skutečnosti není. Je to o tom klamat diváka, pomocí určitých prostředků. Iluzionismus se objevuje už v antice, kde se dochovaly fresky zobrazující průhledy do zahrad a krajin. Dále prostupuje v renesanci, baroku i moderním umění. Iluzionismus ve filmu zdůrazňuje schopnost filmu vdechovat život alternativním časoprostorovým rámcům a nemožným zážitkům. Průkopníky raného filmu fascinovala schopnost zpochybňovat fyzikální zákony časoprostoru a příčinnosti, jež jim dával film a umožňoval jim tím mást filmové diváky.¹⁰

¹⁰ BERGAN, D. Roland. 2011. *...ismy: jak chápat film*. Str. 12. Praha: Slovart, s. r. o. ISBN: 978-80-7391-496-7

5.2 Metodická analýza ukázky o odletu astronomů



1 Zpětný storyboard ukázky odletu astronomů - film Cesta na měsíc (04:20 – 06:30 min.)

V této scéně vidíme uvítací výbor čekající na astronomy, kteří se chystají k odletu. Jsou zde tanečnice z již zmíněného Chatelet. Průzkumníci vystupují po žebříku na scénu a rozhlížejí se, poté vstupují do tanečnicemi připravené kapsle, kterou tanečnice následně vsunují do kapsle, ze které jsou vystřeleni jako z kanónu. Dále se nám zobrazuje přibližující se záběr na Měsíc, ve kterém se objevuje obličej. Následně kapsle přistává v oku Měsíce.

Metodicky důležité vlastnosti a myšlenky ukázky

- 1) Odlet astronomů na Měsíc za pomoci střely vystřelené z děla – dobová představa realizace cesty na měsíc
- 2) Přistání střely s astronomy na palubě na Měsíc
- 3) Znázornění měsíce jako lidského obličeje – personifikace měsíce

- 4) Teatrální – slavnostní výstupy tanečnic při oslavování odletu astronomů.

Vizuální zpracování scény

Můžeme vidět, že scéna je postavená v divadelním stylu skládající se z několika žebříků a dvou stupínků, na kterých se odehrává děj. Méliés zde užil svých zkušeností s dvojexpozicí a spojil dohromady tvář muže a malbu měsíce. Scéna na nás působí dojmem divadelních kulis, který je zdůrazněn členitostí a rozdělením scény.

Kamera je statická, je stále na jednom místě. Celý tento záběr prostupuje vědomí, že herci vědí, že jsou točeni a zdraví nás máváním, vyzíváním a mluvením do kamery, tedy na nás. Ve snímku kdy můžeme vidět, jak jsou astronomové z kapsle k měsíci, si můžeme všimnout, že Méliés užil kouřového efektu k přesvědčení diváka, že raketa byla opravdu vystřelena. Také můžeme vidět že Méliés užil pokřivené perspektivy, aby zvýraznil délku kapsle, ze které jsou astronomové vystřeleni. Poslední záběr na storyboardu zobrazuje Měsíc, v jehož oku přistála raketa a z oka teče krev.

Otázky k diskusi

Kam hodlají astronomové vyletět? Jakou hereckou úlohu mají tanečnice na spodní scéně filmu? Jak nám Méliés zdůrazňuje, že raketa s astronomy je doopravdy vystřelena? Proč má měsíc lidskou podobu? Proč má nástup do náboje slavnostní podobu?

5.3 Metodická analýza ukázky o útoku Selenitů



2 Zpětný storyboard ukázky útoku Selenitů - film Cesta na měsíc (09:47 – 10:16 min.)

V této scéně se odehrává poznávání tajuplné měsíční jeskyně astronomy. Do této jeskyně se šli astronomové schovat před mrazem poté, co se probudili. Vidíme zde samotného Meliése jako astronoma Barbenfouillise, který jde odhodlaně dál a tam rozevře svůj deštník a zapíchne ho do země, ten, se poté přemění na další houbu, která roste více a více do výšky zatímco astronomové divoce máchají rukami a radují se.

Poté se na scéně objevuje první měsíčan tzv. Selenit ten útočí na skupinu kosmonautů, ale Barbenfouillise na něj uhodí deštníkem a Selenit následně vybuchuje v obláčky kouře. Poté se objevují v záběru další Selenité, kteří divoce poskakují a útočí na astronomy. Astronomové s nimi chvíli bojují a nakonec před nimi prchají, ale jsou chyceni a dovedeni za vůdcem Selenitů.

Metodicky důležité vlastnosti a myšlenky ukázky

- 1) Útok Selenitů na astronomy a zápas Barbenfouillise se Selenity, kteří po úderu vybuchují v obláčky kouře
- 2) Astronomové obdivující krásy měsíčné jeskyně. Barbenfouillis zde zapáchne deštník, který se podle podobnosti mění v houbu, která roste do výšky

Vizuální zpracování scény

Vidíme zde vyobrazení jeskyně s vodopády obrovskými houbami. Zajímavé je zpodobnění Měsíčanů, jejichž převleky se skládají z tmavých punčocháčů, pruhovaných trikotů a masky připomínající směsici vlka a nějakého ptáka. Meliés zde užil své zkušenosti se stop trikem, film na chvíli přerušil, herec převlečený za Selenita odešel a místo něj tam po zapnutí kamery odbouchly kouřovou bombu, čímž vzniknul efekt vybuchnutí Selenity.

Barvy jsou v této scéně červeno azurové. Tyto barvy dodávají scéně na fantastičnosti.

Otázky k diskuzi

Jak vypadají Selenité? Jak je vyobrazena a co připomíná měsíční jeskyně? Proč Astronomové bojují se Selenity? Jak poznáme, že Selenit umřel?

Vhodnost školního využití Cesty na měsíc je neoddiskutovatelná, svou narací je totiž jednoduše přístupná i mladším dětem. Je ovšem zapotřebí počítat s tím, že pro děti bude místy obtížné rozpoznat děj filmu, jelikož dnešními filmy nás provází mnohdy propracované dialogy, které divákovi usnadňují orientaci v příběhu. Proto by bylo vhodné žáky během sledování provádět komentováním, co mohou na snímku vidět a co se tam odehrává.

V ději nedochází k žádným složitým akcím. Po zhlédnutí filmu Cesta na měsíc by bylo vhodné rozvést diskuzi směrem techniky výroby filmu.

Otázky by byly typu: Připomíná Vám film něčím divadlo? Například kulisami, statickou nehybnou kamerou nebo hereckými výkony? Dokážete

uvést další filmy, které se námětem podobají Cestě na měsíc, jako je cesta do vesmíru nebo průzkumnická expedice na jiné planetě?

Aktivita pro děti se bude odvíjet od druhé ukázky útoku Selenitů. Za úkol budou mít žáci vyrobit své vlastní kostýmy měsíčanů. Žáci se rozdělí do skupinek a budou spolu vyrábět kostým. K vyrobení kostýmů mohou využít veškeré pomůcky, které je napadnou. Následně své hotové kostýmy předvedou před celou třídou.

6 Fritz Lang – Metropolis

Metropolis je německý film se stopáží 153 minut z roku 1927. Režisérem byl Fritz Lang a scénářistka jeho žena Thea von Harbouová, která se údajně nechala inspirovat románem *Time Machine* od H.G.Wellse. V hlavních rolích vidíme Brigitte Helmovou, Gustava Fröhlicha, Alfreda Abela a Rudolfa Klein-Rogge. Kameramany byli Karl Freund a Günther Rittau. Hudbu k filmu složil Gottfried Huppertz.¹¹

Film se odehrává v 21. století ve městě Metropolis. Město je rozděleno na dva odlišné světy jeden se nachází na povrchu, kde žije smetánka a druhý se rozprostírá v podzemí, kde žijí dělníci, ti se starají o stálý přísun energie do města na povrchu. Hlavními postavami jsou Freder syn zakladatele města a Marie, dívka, která vyrůstala v podzemním městě. Když se Freder a Marie poprvé potkají, tak se do ní Freder zamiluje. Následně za ní jde do podzemí, aby jí našel, najde ji zrovna ve chvíli, kdy promlouvá k dělníkům (udržuje v nich naději na lepší budoucnost). Otec Freder a John Fredersen ho ale sleduje a v obavách z povstání dělníků poručí Rotwangovi, šílenému vědci, aby ji unesl. Rotwang z ní následně vytvoří robotickou repliku, avšak obelstí Johna Fredersena a poručí jí, aby popudila dělníky ke vzpouře. Dělníci zničí stroje a způsobí katastrofu, která je může jako první zahubit v podobě potopy, která zatopí podzemní město. Dělníci se v domnění, že jejich děti utonuly, obrátí proti provokatérce. V okamžiku kdy robot shoří na hranici, se skutečná Marie, která děti zachránila, pokouší uniknout Rotwangovi. Zachrání ji Freder a šílený Rotwang padá do propasti.¹²

Zajímavostí Metropolisu je, že jeho tvorba trvala 17 měsíců a spotřebovalo se na 620 000 metrů negativu a 1 300 000 metrů pozitivu. Celkové obsazení čítalo 750 herců, vyjímaje komparsistů, těch se ve filmu mihlo na 36 000. Náklady na tento monumentální projekt vyšplhaly na šest milionů marek.

¹¹ ADAMOVIČ, Ivan a kol. 1994. *Encyklopedie fantastického filmu*. Str. 95. Praha: Cinema s.r.o. ISBN: 80-901675-3-5

¹² ADAMOVIČ, Ivan a kol. 1994. *Encyklopedie fantastického filmu*. Str. 95. Praha: Cinema s.r.o. ISBN: 80-901675-3-5

Pouhé tři měsíce po premiéře společnost UFA převzala Hugenbergova skupina, jelikož film skončil velkým ekonomickým fiaskem.¹³

6.1 Vlastní obecný rozbor filmu

Dějem bychom mohli Metropolisu přisoudit nálepku dystopie, jelikož se nejedná o zidealizovanou vizi lidské budoucnosti, ale o její přesný opak. Vypráví varovný příběh o možných důsledcích našich pochybení. Metropolis kombinuje sci-fi s žánrem dramatu.

Ve filmu můžeme zhlédnout i postavu robota, který na sebe převezme podobu člověka. Symbol umělé dvojnice Marie je dosud definující pro Metropolis. Zápletkou filmu je svrnutí vlády města. Děj filmu je tedy celkem slabý, ale vizualita filmu je velmi zajímavá. Podstatné tedy je, že Metropolis je především vizuální snímek. Lang nám zde ukazuje odlidšťující podzemí, kde uniformovaní dělníci těžce pracují s obrovskými a nepraktickými stroji. Ve snímku je mnoho záběrů na vybuchující oblaka kouře a páry a elektrické jiskry.

Ve filmu si můžeme povšimnout obrovských staveb, ty jsou vytvářeny iluzí zrcadlení miniaturních modelů do reálných scén. Kameraman a osvětlovač filmu Eugen Schüfftan kombinoval reálné herecké scény s maketami a kulisami. V průběhu filmu se ukáže několik záběrů trojexpozice a dvojexpozice. Z pohledu kamery si také můžeme povšimnout střídání pohledu z blízka a z dálky.

Film protínají velké kontrasty, ať už jde o kontrasty barev nebo nasvícení, to je pro expresionistickou filmovou vlnu charakteristické. Můžeme vidět i obrovský kontrast mezi světem dole a nahoře, mezi utrpením a beznadějí dělníků a sobeckostí a bezohledností mocnářů. I samotné vyobrazení světa dělníků, které je ponuré a kde budovy jsou uniformované, je značně rozdílné od města nahoře.

¹³ TÖTEBERG, Michael. 2005. *Lexikon světového filmu*. Str. 267. Praha: Orpheus. ISBN: 80-903310-7-6

Metropolis je filmem, který udává rámeček témat a stylistických konceptů filmové science-fiction, které až do 80. let nebyly prakticky pozměněny. Snad všechny filmy a dodatky k tomuto žánru byly nějakým způsobem ovlivněny tímto inspirujícím a megalomanským snímkem.¹⁴ Velikost města jak na zemi, tak i v podzemí je podtrhnuta svou výškou, tento fakt můžeme označit jako první popud pro příští generaci sci-fi rozrůstání měst do výšky.

Ve filmu si můžeme povšimnout mezititulků, ta jsou zasazená doprostřed záběru a objasňují, co se v dané scéně děje nebo říká, pokud to není ze snímku zřejmé, což ulehčuje divákovi orientaci v ději. Je zajímavé, že postavy na kameru mluví, i když jejich hlasy slyšet nejsou, to přispívá na autenticitě příběhu. Text je psán písmem, který připomíná gotické avšak je zjednodušené, můžeme se domnívat, že je to nejspíše kvůli lepší čitelnosti.

Herecké výkony jsou přehnané, gestikulace je velmi výrazná a střídá jí náhlé ustrnutí v póze, což zvýrazňuje expresionistickou formu tvorby. Je známé, že herci expresionismu se snažili vypadat co nejméně přirozeně, aby byly v souladu s mizanscénou.

Celý film je doprovázen hudbou orchestru od Gottfrieda Huppertze, která je místy klidná jindy divoká v návaznosti na naraci filmu.

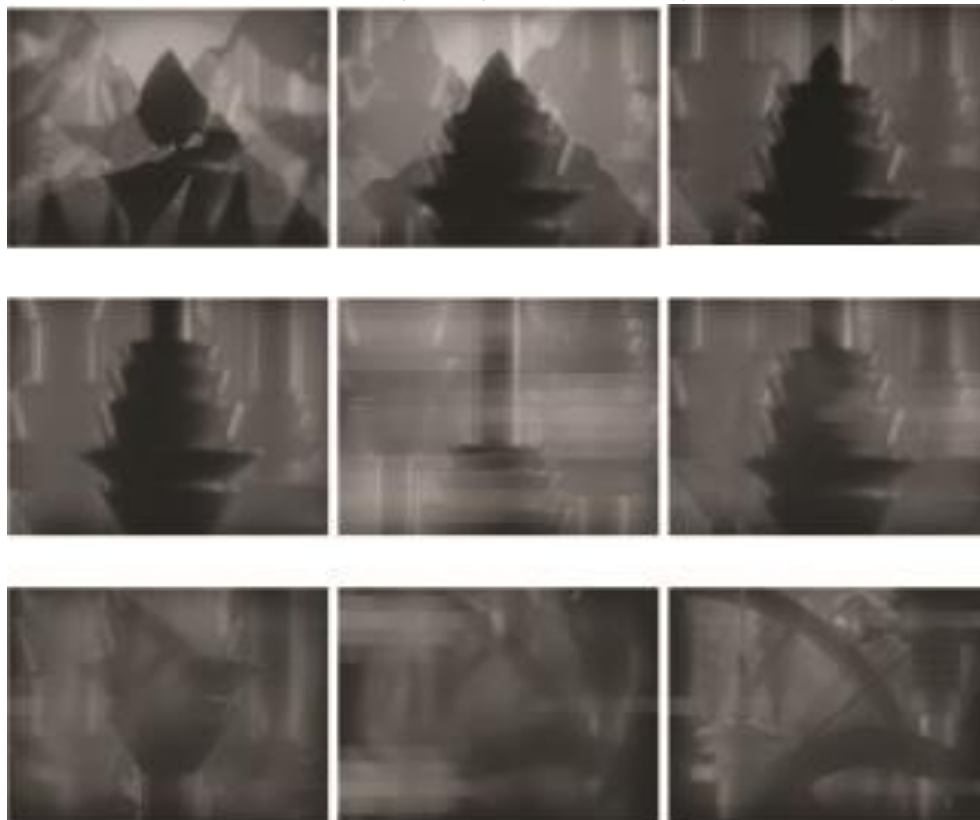
Souvislost filmu s dějinami umění

Metropolis se řadí k posledním filmům německé expresionistické kinematografie a je jeho posledním zástupcem. Dalšími filmy řazenými do německého expresionismu jsou třeba *Upír Nosferatu* (*Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*, Německo, 1922) nebo *Kabinet doktora Caligariho* (*Das Kabinett des Doktor Caligari*, Německo, 1920). Německý expresionismus není pouze o kinematografii, je to také uznávaný malířský směr. Ve 20. a 30. letech byly v Německu dvě hlavní expresionistické skupiny *Der Blaue Reiter* a *Die Brücke*. Expresionismu vzniknul v Německu z deprese, kterou vyvolala první světová válka. Výrazná

¹⁴ BERGAN, Roland. HILL, Reginald. LLOYD, A.B. *501 filmů, které musíte vidět*. Str. 326. Praha: Slovart s.r.o. 2011. ISBN: 978-80-7391-507-0

stylizace a symboličnost snímků ovlivnila pozdější vývoj hororu. Pro expresionistické filmy jsou typickými znaky šerosvit, deformace nebo také nezvyklé úhly kamery.¹⁵

6.2 Metodická analýza vybrané ukázky úvodní scény



3 Zpětný storyboard úvodní scény film - Metropolis (00:03:09 – 00:03:19 hod)

Na snímcích si můžeme všimnout postupného prolínání. Na prvním snímku můžeme vidět obrys jakési hory, který se pomalu prolíná s obrazem hybných kladek. V prvním řádku můžeme vidět trojexpozice, kdy jsou na sebe nakladeny tři jednotlivé filmy. Ve druhém a třetím řádku si můžeme všimnout rychlého horizontálního pohybu bílých čar přes snímané kladky, který ještě více umocňuje pohyb a zběsilost těchto pohybů.

¹⁵ BERGAN, D. Roland. 2011. *...ismy: jak chápat film*. Str. 26. Praha: Slovart, s. r. o. ISBN: 978-80-7391-496-7

Metodicky důležité vlastnosti a myšlenky ukázky

- 1) Vyobrazení zindustrializované společnosti, za pomoci prolínání rychlých kladek a pístů
- 2) Úvod do továrního světa plného kladek a strojů jako předobraz těžkého života dělníků

Vizuální zpracování scény

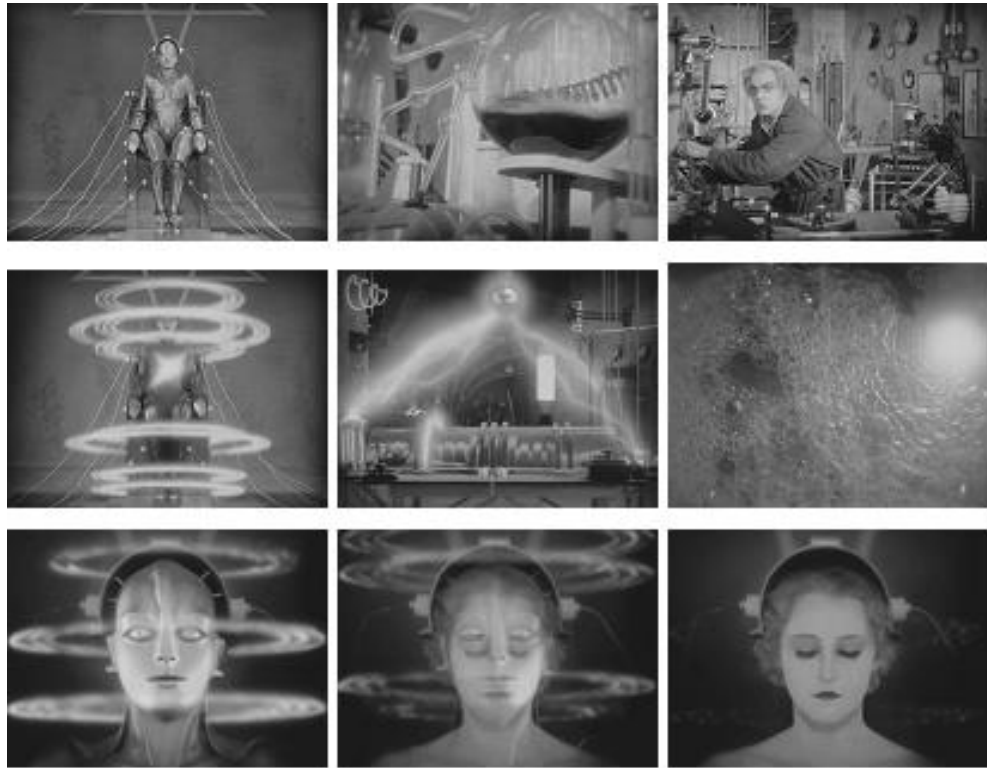
Na snímku jsme svědky, užití dvoj a více expozice. Dvojexpozice a víceexpozice vznikají nejprve exponováním jedné části filmového okna, zbytek se zacloní a později se do něho exponuje druhá část obrazu. Také se může každá část exponovat do samostatného okénka a poté se společně překopírují do jednoho okna.¹⁶

Otázky k diskuzi

Co si myslíte, že tato otevírací scéna filmu zobrazuje? Myslíte, že může jít o metaforu k silně industrializované společnosti? Proč si myslíte, že režisér Lang užil záběrů právě na strojové písty a kladky?

¹⁶ LEVINSKÝ, Otto. Stránský, Antonín a kol. 1974. *Film a filmová technika*. Str. 55. Praha: Nakladatelství technické literatury. ISBN: 04-006-74

6.3 Metodická analýza vybrané ukázky metamorfózy robota v Marii



4 Zpětný storyboard metamorfózy robota film - Metropolis (01:24:16 – 01:25:45 hod)

V této scéně vidíme zrod falešné Marie, ta je vytvořena za účelem rozvratu formující se skupiny povstalců z řad dělníků. Avšak Rotwang jí dá ještě jeden úkol a to zničit a rozvrátit celý Metropolis jako pomstu Johnu Fredersenovi. Jakmile Rotwang zahájí celý proces přeměny pomocí tahání za páky, začnou kolem robota cirkulovat světelné kruhy a nad pravou Marií, která je uložena v jakémsi boxu, začnou šlehat elektrické výboje. Dále vidíme záběry na chemické baňky a zkumavky, vroucí vodu a pěnu, jež prosvěcuje světlo. Nakonec vidíme, jak se tvář robota mění ve tvář Marie, která má silně zvýrazněné oči, což je poznávací znamení falešné Marie.

Metodicky důležité vlastnosti a myšlenky ukázky

- 1) Přeměna robota na falešnou Marii pomocí Rotwangovo vynálezu
- 2) Vyobrazení efektu přeměny za pomoci cirkulujících světél a elektrických výbojů

Vizuální zpracování scény

Záběr scény nás nejdříve seznamuje s robotem usazeným v křesle, následně nám střihem ukazuje chemické baňky, které nám ujasní, že se nacházíme v laboratoři. V dalším střihu vidíme jak Rotwang zahajuje mechanický proces proměny a kolem robota se ukáží světelné cirkulující kruhy. Ke konci scény vidíme, jak se tvář robota pomocí dvojexpozice proměňuje v tvář Marie.

Otázky k diskuzi

Koho vidíte na snímku? Co provádí Rotwang, čeho se snaží docílit? Proč tuto věc Rotwang provádí? K čemu dochází na konci scény? Proč je tato scéna důležitá pro film?

Pro školní využití je Metropolis nezávadný. Neobsahuje žádné matoucí významy, avšak téma filmu je složitější a vyžaduje již jisté obeznámení se se společností, její funkcí případně i s třídními problémy. Předpokládám tedy, že film by byl vhodný na druhý stupeň základních škol a výše. Otázky bych kladla typu jako: Kde si myslíte, že vzal film svou inspiraci? Myslíte, že se v tomto díle mohla promítnout například literární předloha nebo šlo o inspiraci z reálného místa?

Diskuzi bych dále směřovala na otázky, kde film vzal inspiraci pro svůj námět a zda si žáci myslí, že je film něčím průlomovým. Například viděním města jako shluku obrovských budov nebo myšlenkami umělé inteligence. Nejdůležitější otázkou, na kterou bych kladla důraz, by byla: Na co si myslíte, že film reaguje? Myslíte si, že je reakcí na určitou důležitou otázku té doby? Souhlasíte s názorem, že jde o reakci na třídní rozdíly?

K aktivitě bych zvolila formu koláže, děti by měli za úkol najít si černobílé obrázky měst a budov, případně je vytvořit z barevných fotografií v počítačovém programu. Pomocí koláže pak vytvořit svou vlastní představu futuristického města, která bude existovat za sto let. Koláž bude vytvořena z různých vytisknutých obrázků

7 Karel Zeman – Cesta do pravěku

Cesta do pravěku je československý barevný film z roku 1955 režírovaný Karlem Zemanem, který napsal i scénář. Kameramany byli Václav Pazderník a Antonín Horák. Hudbu obstaral E. F. Burian. Herecké obsazení se skládá z Vladimíra Bejvala, Petra Herrmanna, Josefa Lukáše a Zdeňka Hušťačka. Film produkovalo Studio dětských filmů Gottwaldov. Stopáž filmu je 91 minut. Ačkoliv to nikde v titulcích není uvedeno, Cesta do pravěku se velmi podobá románu *V pravěkém světě* od Arnošta Cacha z roku 1927.

Děj je o čtyřech malých chlapcích Petrovi, Jirkovi, Toníkovi a Jendovi. Ti se vydají na výpravu po pramici po jeskynní řece hledat trilobity. Když vyplují z jeskyně, náhle se před nimi rozprostře neznámý svět. Postupem času, kdy chlapci potkávají faunu a flóru z knížek, uvědomí si, kde se nacházejí. Řeka je unáší proti toku času jednotlivými obdobími vzniku života na Zemi. Putují od mladších čtvrtohor neboli doby ledové přes třetihory, druhohory a prvohory až k silurskému moři. Během několika dní chlapce potká spousta dobrodružství a poznání. Potkají mamuta, brontosaura, zhlédnou boj mezi stegosaurom a tyranosaurom. Z této výpravy si chlapci dovezou popsaný deník toho, co je potkalo a nejmladší Jirka si doveze vybájeného trilobita.¹⁷

Zajímavé je, že Cesta do pravěku je jedním z prvních filmů, ve kterém dochází k symbióze živých herců tak i animovaného světa. Film se také prodal do 72 států světa. Dokonce se promítal i v USA, v upravené verzi, kde jsou vystřižené pohledy na česky psaný deník, je opatřen dodatky a jsou v něm dotočené verze, například jak se chlapci dostali do pravěku, samozřejmě s jinými chlapci (jsou zabírání zezadu nebo zdálky). V podstatě celý snímek posunuli více do polohy výchovně vzdělávacího filmu.

¹⁷ ADAMOVIČ, Ivan a kol. 1994. *Encyklopedie fantastického filmu*. Str. 33. Praha: Cinema s.r.o. ISBN: 80-901675-3-5

7.1 Vlastní obecný rozbor filmu

Cestu do pravěku řadíme do vědecko-fantastického žánru především zasazením děje do minulosti a představě, kdy se na jednom místě objevují živí dinosauři a lidé. Obsahuje ale také žánr fantasy, dobrodružný a rodinný. Film se taktéž řadí do sekce populárně naučných, jelikož se děti mohli seznámit s florou a faunou naší historie. Film je taktéž vysoce ceněn za jeho vědeckou hodnotu, jelikož tvůrci spolupracovali s významným českým paleontologem Josefem Augustou.

Je zajímavé, že ve filmu se neobjeví žádný pračlověk a film zůstává u popisu geologického vývoje, který je především pro mladší obecnost jistě vhodnější a srozumitelnější.

Zemana můžeme považovat za pokračovatele Meliésovské tradice, jelikož spojuje hraný film s filmem trikovým a animovaným, tak jak to dělal i sám Meliés. Avšak Zeman užil modernějších triků, jako například kombinování technik vícenásobných expozic.

Zajímavé je Zemanovo metaforické pojetí času jako řeky, která plyne dozadu do minulosti. U triků v Cestě do pravěku jde znát velká snaha o poctivost a pravdivost. Především snaha aby kombinace hraných a animovaných scén byla v co největším souladu.

Bez ohledu na didaktickou stránku filmu, mi jako dospělému člověku připadá film trochu dějově ochuzený. Výběr hlavních postav se však povedl, nápad aby byly hlavními postavami děti, dodává filmu své kouzlo. Můžeme s nimi zažít jejich překvapení a fascinaci pravěkými živočichy, kdežto s dospělými postavami by toto pouto bylo těžší. Charaktery i herecké výkony jsou zdařilé na to, že herci jsou mladí kluci.

Film si zachovává stále své kouzlo, děj filmu začíná, když chlapci vyplouvají již po řece času za svým dobrodružstvím, to že vyplouvají z jeskyně, je zmíněno krátkým úvodním komentářem. Film se natáčel na různých místech na Barrandově, na zlínské přehradě, u Strmilova, u

Jindřichova Hradce, na Slovensku na řece Váh, na přehradě Souš u Tanvaldu a v nekonečné řadě v Německu na Rujáně.

Hudbu do filmu zpracoval Emil František Burian, který je známý především jako člen Devětsilu. Hudba ve filmu není nijak výrazným prvkem a podle mého soudu není ani nijak zajímavě přínosná. Samozřejmě ladí s vyprávěním filmu i jeho stylem, avšak není tím, co je na tomto filmu nejvýraznějším.

Souvislost filmu s dějinami umění

Film se údajně inspiroval malířem a ilustrátorem Zdeňkem Burianem, jenž se dokonce s Josefem Augustou podílel na paleontologické rekonstrukci, když vytvářel obrazy prehistorických krajin a pravěkých zvířat jako mamutů a dinosaurů. Celkový počet jeho uměleckých prací se pohybuje kolem 13 500 kusů. Ilustroval asi 500 knižních titulů, povídek a vytvářel i knižní obálky.

Další souvislost bychom mohli hledat v propojení s pravěkým uměním. Ve filmu se zobrazuje pravěké umění jeskynních maleb. Tyto malby pro nás, jako celé lidstvo, znamenají významný mezník v dějinách umění, protože se jedná o prvotní projevy znázornění pomocí maleb. Nejvýznamnější jeskynní malby se nalézají ve francouzské jeskyni Lascaux a ve španělské Altamiře.

7.2 Metodická analýza vybrané ukázky souboje dinosaurů



5 Zpětný storyboard souboje dinosaurů - film Cesta do pravěku (0:54:07 – 00:56:14 hod)

V této scéně jsme svědky zápasu Stegosaura a Tyrannosaura. Záběry jsou doprovázeny hudbou nikoliv zvířecím řevem, jak bychom to čekali ze zkušenosti dnešních filmů. Hudba k tomuto souboji odpovídá je nevraživá a cítíme z ní nebezpečí, to v nás umocňuje pocit souboje na život a na smrt. Zápas se odehrává při západu slunce, a chlápci jej pozorují z druhého břehu řeky a jsou již schopni rozeznat pouze obrysy. Na posledním snímku pak můžeme vidět siluetu stegosaura v zapadajícím slunci, tento snímek vypadá poeticky, následně pak stegosaurus na následky boje umírá. Hudba v tomto posledním záběru je již klidná ale zároveň posmutnělá a tragická.

Metodicky důležité vlastnosti a myšlenky ukázky

- 1) Souboj Stegosaura s Tyranosaurom na život a na smrt, ukazující nemilosrdný souboj obrovských predátorů dávné doby.
- 2) Skon Stegosaura na následky boje v západu slunce.

Vizuální zpracování scény

Tuto scénu jsem vybrala kvůli ukázce toho, jak mistrně dokázal Zeman vyobrazit dinosaury bez moderní počítačové techniky. Lze na něm poznat, že při tvorbě záleželo tvůrcům i na detailech. Záběry jsou střídavě z dálky zpoza chlapců, kteří souboj sledují z druhého břehu a z blízka na dinosaury a jsou zde i záběry detailů, jak můžeme vidět například jenom hlavy dinosaurů nebo výhružně mávajícího ocasu Stegosaura.

Je možné, že Zeman se k této scéně nechal inspirovat ve filmu od Walta Disneyho Fantazie z roku 1940. Kde dochází k podobnému souboji Stegosaura s Tyranosaurem, jehož stříhová skladba je i nápadně podobná té v Cestě do pravěku.

Otázky k diskuzi

K čemu dochází v této scéně a jak to na Vás působí? Jaké dinosaury na snímku vidíme? Který a proč z těchto dvou dinosaurů nakonec umírá? Odkud chlapci pozorují tento zápas?

7.3 Metodická analýza vybrané ukázky o nalezení pravěké jeskyně



6 Zpětný storyboard ukázky o nalezení pravěké jeskyně - film Cesta do pravěku (00:14:32 – 00:18:03 hod)

Na tomto storyboardu chlapci naleznou opuštěnou pravěkou jeskyni. Nejdříve nakukují, co se v jeskyni nalézá, a uvědomují si, že v jeskyni nejspíše bydlel pravěký lovec. Poté do ní jeden po druhém vstupují. V první místnosti naleznou různé předměty jako paroh z jelena, kost z mamuta nebo kamennou zbraň pračlověka. Tyto poznámky o tom co chlapci nalézají a k čemu to sloužilo, nám říká Petr. Poté chlapci přecházejí do druhé jeskynní místnosti, kde nalézají jeskynní malby. Naleznou zde malbu bizona, mamutů a další kresby zvířat.

Metodicky důležité vlastnosti a myšlenky ukázky

- 1) Objev pravěké jeskyně, která byla obývána pračlověkem.
- 2) Nález a poznávání pravěkého náčiní, úlovku a pravěkých maleb.

Vizuální zpracování scény

Jak podle snímků můžeme vidět, kamera nám vždy ukáže nejdříve celek a poté se pomalu přibližuje blíže k chlapcům, či tomu, co zrovna pozorují. Kamera tedy nejdříve sleduje chlapce a poté nám ukazuje, co chlapci pozorují. Vyobrazení pravěké jeskyně i předmětů, které chlapci naleznou je reálné.

Otázky k diskuzi

Kde se s chlapci nalézáme? Kdo dříve toto místo obýval? Co chlapci nalézají v první místnosti a k čemu to sloužilo? Co chlapci nalézají v druhé místnosti?

Vhodnost školního využití bych pro Cestu do pravěku využila zejména její didaktickou stránkou vhodnou i pro děti na prvním stupni základních škol. Děti se spolu s hlavními postavami filmu seznamují s pravěkou faunou a odnášejí si společně s nimi nová poznání. Jak sám napovídá název, film nás provede s mladými badateli na exkurzi v čase. Otázky bych tedy kladla na pravěké umění, na které narazili chlapci v jeskyni. Vzhledem k tomu bych tedy raději pracovala se staršími dětmi, které se již seznámili s pravěkým uměním.

Otázky bych pokládala typu: Jaké další jeskyně ve kterých se nachází pravěké umění, známe? Jaké nejčastější motivy v takovýchto jeskyních najdeme? Převažují lidské motivy nebo zvířecí? Čím si myslíte, že pravěcí lidé malovali? Jaký měli podle Vás naši předci důvod či přesvědčení k malování, znáte pojem kult magie a kult lovu?

Úkol pro děti bych zvolila takový, aby si zkusili vymyslet svůj vlastní úvod filmu Cesty do pravěku. Tento svůj úvod pak nakreslí nebo namalují jako komiks na 2 papíry formátu A4 s maximálně 5 okénky ale minimálně 4. K obrázkům mohou přiřadit i text, který nás uvede do děje.

8 Jindřich Polák – Ikarie XB1

Ikarie XB 1 je černobílý, československý film zrežirovaný Jindřichem Polákem, který spolupracoval na scénáři spolu s Pavlem Juráčkem z roku 1963. Kameramanem byl Jan Kališ. Hudbu složil Zdeněk Liška. Herecké obsazení se skládá ze Zdeňka Štěpánka, Dany Medřické, Františka Smolíka, Miroslava Macháčka, Radovana Lukavského, Otty Lackoviče a Jiřího Vrštala. Film produkovalo Filmové studio Barrandov. Stopáž Ikarie XB1 činí 82 minut.¹⁸ Film byl inspirován námětem knihy Stanislava Lema K mrakům Magellanovým.

První záběr nás uvádí na palubu kosmické lodi, kde se na chodbě potácí zmatený muž s popálenou tváří. Na obrazovce ho sleduje velitel Abajev, jehož myslí probíhají vzpomínky na start kosmické lodi Ikarie XB-1, která míří k souhvězdí Alfa Centauri hledat mimozemský život. V průběhu filmu sledujeme, jak mezi lidmi vznikají nová přátelství a láska ale i omrzelost mezi sebou a vznikající spory a hádky. Při průzkumu pozemské lodi, na kterou Ikarie cestou narazí, nešťastnou náhodou dojde k atomovému výbuchu a oba průzkumníci zahynou. Ikarie pokračuje v letu. Následně musí astronauti Svenson a Michal na povrch Ikarie provést důležitou opravu. Po čase se začne u posádky projevovat náhlá ospalost, kteroužto způsobuje Temná hvězda. Z obav, že přichází zkáza celé výpravy, odešle Abajev pomocnou raketou na Zemi s dosavadními výzkumy. I přesto, že působnost Temné hvězdy má trvat šedesát hodin, probouzí se posádka již po pětadvaceti. Mezi Ikaríí a Temnou hvězdou se objevilo podivné silové pole. U Svensona a Michala se začnou projevovat symptomy silného ozáření. Zatímco Svensona zachraňuje lékař, Michal se zabarikáduje na jedné z palub. Na tomto místě skončí Abajevovy vzpomínky. MacDonaldu se podaří Michala odzbrojit, mezitím co vědci zjistí, že ochranné pole chránící je před Temnou hvězdou, je vysíláno z jedné planety Alfa Centauri.

¹⁸ ADAMOVIČ, Ivan a kol. 1994. *Encyklopedie fantastického filmu*. 75 s. Praha: Cinema s.r.o. ISBN: 80-901675-3-5

V okamžiku, kdy se jedné člence posádky narodí dítě, objeví se na obrazovkách Ikarie fantastické mimozemské město.¹⁹

Zajímavým poznatkem je, že ve Spojených Státech byl tento film zkrácen o 26 minut a vytvořili si svůj vlastní alternativní děj, na konci filmu je vložený záběr na sochu Svobody, hlavní hrdinové jsou tedy mimozemšťané a objevili planetu Zemi. Tento snímek pojmenovali *Voyage to the End of the Universe*.²⁰ Podle filmu vznikl stejnojmenný časopis Ikarie, který se zabývá vědeckofantastickým, fantasy a hororovým žánrem, dnes se nazývá XB 1

8.1 Vlastní obecný rozbor filmu

Film Ikarie XB1 zobrazuje lidi budoucnosti, v kosmické lodi, jež putuje vesmírem, proto jej řadíme do žánru sci-fi, obsahuje také žánr dobrodružný a dramatu jelikož především sledujeme posádku a jejich běžný život na lodi se všemi strastmi i slastmi. Film ale nedává velký důraz na trikovost, jako spíše na děj, kdy jsou lidé stejní jako dnes. Zaměřuje se na život lidí a popis všedních dnů života na lodi. Film tudíž prostupují časté detaily tváří kosmonautů a je prostoupen někdy až nekonečnými dialogy a monology posádky.

Film získává na spádovosti až k samému konci, kdy posádku ohrožuje nebezpečná Temná hvězda, dále zjišťujeme, že na to vše pouze vzpomíná velitel Abajev a v momentě, kdy posádka Ikarie XB1 narazí na novou civilizaci, kterou se nám tvůrci nebojí ukázat přes přední sklo velící kabiny.

Lehkovážnost jedněch, která se na Ikarii střetává se zodpovědností druhých, plyne ve znepokojivou tíseň ostatních. Vidíme zde strach z neznáma a bezmoc plynoucí z absence možnosti přesvědčení se o budoucích důsledcích vlastních činů.

¹⁹ ADAMOVIČ, Ivan a kol. 1994. *Encyklopedie fantastického filmu*. 75 a 76. str. Praha: Cinema s.r.o. ISBN: 80-901675-3-5

²⁰ Ikarie XB 1. *Česko-Slovenská filmová databáze*. [online]. © 2001-2017. POMO Media Group s.r.o., 2017. [cit. 2017-04-06] Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/7390-ikarie-xb-1>

Co na mne na filmu zaujalo nejvíce, bylo, že se ve filmu dával velký důraz na preciznost triků i přes primitivní dobovou trikovou techniku. Od futuristických křesel přes boty, které po došlápnutí svítí a věrohodnými skafandry po podivný futuristický tanec, který tančí posádka při večíрку. Také herecké kostýmy vypadají futuristicky a lze v nich vidět inspiraci západním oděvním průmyslem. Vcelku jsou kulisy tohoto snímku pravdivě postaveny. Interiér lodi je opravdu futuristický a lze vidět, že konstruktéři se nedrželi při zemi a snažili se opravdu sestavit kosmickou loď. Ve filmu jsme také diváky úctyhodné hry světla a stínů, která v nás vyvolává právě tu správnou světelnou výpravu.

Působivé je také, že v Ikarii se setkáváme s lodí jako soběstačným správním celkem, nalezneme zde tělocvičnu, vlastní zahrady i společenský salónek. Tento jev se ustálil až o pár let později u zrodu startrekové lodi Enterprise.

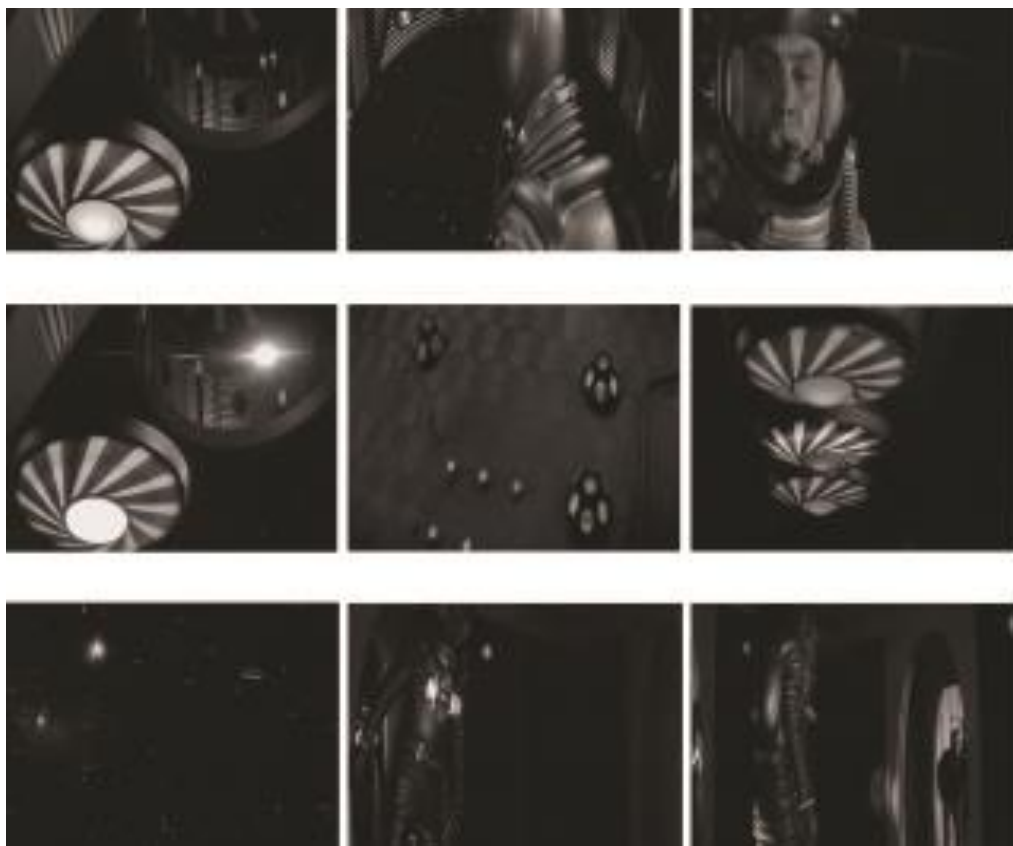
Film měl být původně natáčen jako barevný, avšak kvůli již tak vysokému rozpočtu, který činil 6 milionů Kčs, se od tohoto nápadu odpustilo. Nakonec se natáčelo na černobílý materiál. Což ovšem filmu nijak neubírá na působivosti. Podle mého to filmu přidává na melancholii a graduje úzkost, která se na lodi nachází. Každopádně by bylo zajímavé, jak by si tvůrci vyhráli s barevným laděním lodi a interiérů, kdyby se jim dostalo barevného materiálu.

V době vzniku filmu podléhal žánr sci-fi dobově poplatné politizaci. Ve filmu, ale i tak nejsme svědky stavění proti sobě pomyslný západ a východ. Nýbrž jsme svědky naděje v lepší, morálně vyspělejší lidstvo. Tomuto názoru přispívá i fakt, kdy posádka Ikarie potká cestou vesmírem starou sovětskou loď s mrtvou posádkou a naplněnou nebezpečnými bombami.

Souvislost filmu s dějinami umění

Na filmovém plakátu pro Ikarii XB 1 pracoval český výtvarník Teodor Rotrekl, který je známý jako ilustrátor věnující se zejména žánru sci-fi. Ilustroval například řadu románů od vědeckofantastického literáta Stanislava Lema. Také ilustroval titulní stránky sci-fi časopisu Ikarie.

8.2 Metodická analýza vybrané ukázky o opravě lodi



7 Zpětný storyboard ukázky o opravě lodi - film Ikarie XB1 (00:44:07 – 00:44:53 hod)

V této scéně můžeme pozorovat dva kosmonauty Michala a Svensona, kteří vystoupili na povrch lodi opravit závadu, zatímco loď pořád postupuje dál vesmírem. Kosmonauti mají za úkol usazení náhradního motoru. Kapitán Abajev nás provází dějem, kdy říká, že kosmonauti byli venku pouhých 10 až 15 minut a za normálních okolností by to byla normální epizoda, ale nikdo netušil, že tato chvíle byla pro ně začátkem smrtelného nebezpečí. Ve snímku pozorujeme cestu kosmonautů po povrchu Ikarie a následně jejich příchod zpět na palubu lodi.

Metodicky důležité vlastnosti a myšlenky ukázky

- 1) Oprava závady na povrchu Ikarie kosmonauty Michalem a Svensonem.
- 2) Začátek smrtelného nebezpečí a projevů symptomů u posádky způsobené Temnou hvězdou.

Vizuální zpracování scény

Ve scéně se střídají se záběry z dálky, kdy kamera zabírá i motory lodi a kosmonauty vidíme pouze jako vzdálené, malé světlé body, na které upozorňuje světlo, které se odráží od jejich skafandrů se záběry, kdy koukáme na kosmonauty zblízka jako bychom stály za nimi. Jak můžeme vidět, pro diváka není důležité, co opravovali a jak. To, na co se v této scéně chce poukázat je ukázka lodi, neboť ve filmu se nesetkáme s nijak většími ukázkami lodního exteriéru.

Otázky k diskusi

Kdo šel na povrch Ikarie opravit závadu? Proč museli jít kosmonauti na povrch lodi? Co museli opravit a jak? Co se od této chvíle začne ve filmu projevovat?

8.3 Metodická analýza vybrané ukázky objevu nové civilizace



8 Zpětný storyboard ukázky objevu nové civilizace - film Ikarie XB1 (01:22:00 – 01:22:40 hod)

V této scéně se již Ikarie blíží ke svému konci, tedy k jiné osídlené planetě s vyspělou civilizací. Vidíme zde záběry posádky, kteří netrpělivě čekají u průzoru na zpozorování nové civilizace. V záběrech vidíme dítě, které je první narozené dítě ve vesmíru a také například kapitána Abajeva. Na konci této scény se nám pomalým prodíráním přes mraky vyjeví nová civilizace a vidíme obrovské město.

Metodicky důležité vlastnosti a myšlenky ukázky

- 1) Celá posádka čekající na konečné odhalení nové civilizace.
- 2) Zobrazení prvního dítěte narozeného ve vesmíru ale také zobrazení vztahů při bližších záběrech na posádku, kdy nám kamera ukáže, jak se vyvinuly vztahy na lodi.

Vizuální zpracování scény

Tvůrce se v nás snaží vygradovat napětí, které cítí i celá posádka. Pomalým odkrýváním nové planety s vyspělou civilizací, před kterým kamera snímá detaily tváří posádky, již cítíme, že se cesta blíží ke konci. Pohledu na planetu se nám dostane až k samému konci snímku. Hudba ve snímku stejně jako kamera graduje od jemných tónů až po důrazné a dunivé souhry orchestru a tím dosahuje ještě většího napětí pro diváka.

Otázky k diskuzi

Na co celá posádka čeká? Koho na záběrech můžeme vidět? Co nám kamera ukazuje na konci scény? Proč je to pro celou posádku důležité?

Školní využití Ikarie je vhodné spíše pro druhý stupeň na základních školách nebo na střední školy. Otázky k filmu bych směřovala na podobnosti s jinými filmy nebo televizními seriály vědecko-fantastického žánru a na hlubší pochopení tohoto snímku. Otázky by byly typu: Znáte jiné filmy nebo televizní seriály s tématikou hledání nových vyspělých civilizací a jaké? Čím si myslíte, že je Ikarie jedinečná, myslíte, že to může být novátorským způsobem pojetí kosmické lodi jako samostatného celku, který v sobě skrývá vše včetně i posilovny? Na co si myslíte, že film naráží, když posádka narazí na jinou lidskou loď plnou nebezpečných zbraní hromadného zabíjení? Myslíte, že může jít o paralelu k myšlence, že takovéto zbraně jsou nebezpečné a neměli by se používat, protože si lidé neuvědomují, co vše mohou zničit?

Aktivitu k filmu bych zvolila jednodušší. Žákům bych dala za úkol, aby vytvořili filmový plakát na Ikarii XB1 o rozměru A3, za použití jakéhokoliv grafického editoru, jež si zvolí sám žák. Dbala bych důrazu především na to, aby žáci vytvořili takový plakát, který podle nich definuje podstatu filmu.

9 Stanley Kubrick - 2001: Vesmírná Odyssea

Vesmírná Odyssea je americko anglický film z roku 1968 se stopáží 148 minut. Režíroval jej Stanley Kubrick, který sepsal i scénář spolu s Arthurem C. Clarkem podle jeho novely Hlídka. V hlavních rolích můžeme vidět Keira Dullea, Gary Lockwooda, Williama Sylvestera a Douglasa Raina. Kameramanem filmu byl Geoffrey Unsworth. Film produkovala společnost Metro-Goldwyn-Mayes.

Ve filmu jsme svědky vývoje primitivních opic, který stimuluje objevený monolit. Tento monolit je pak objeven na Měsíci a vydává se jej prozkoumat doktor Floyd. Poté monolit vydává rádiový signál na Jupiter. Ve snaze dozvědět se, kam rádiové signály dopadají, je vypuštěna vesmírná loď Discovery, na jejíž palubě se objevují pouze tři hlavní postavy počítač Hal9000, David Bowman a Frank Pool. Ostatní členové posádky jsou v hibernaci. Počítač Hal je ale nejspíše jediný, který zná opravdový důvod jejich cesty a snaží se odstranit lidskou posádku. Frank Pool je zabit ve vesmíru, když se snaží opravit anténu. Bowman se pro něj ale vydá. Hal ho nechce pustit zpět do lodi, tak Dave použije nouzový vchod. Počítači poté David vyjímá z mozku jednotlivé moduly ovládající jeho schopnosti, když stroj umlkne, spustí se monitor, na kterém dr. Floyd vysvětlí pravý důvod cesty a Bowman pokračuje v misi sám. Pomocí dalšího monolitu, který najde poletovat vesmírem nad Jupiterem, se pak Bowman dostává do jiné dimenze, kde prožije zbytek svého života v luxusu a na konci jeho života se znovu monolit objevuje a transformuje Bowmana do nehmotné podoby jako bytost čiré energie a příští stadium vývoje lidstva. Bowman pak směřuje zpět na Zem.²¹

Zajímavostí filmu je, že byl několikrát nominován na oscara šlo o nejlepší výpravu a dekorace pro Anthonyho Masterse a Harry Langeho, za nejlepší režii pro Kubricka a za nejlepší původní scénář pro Kubricka a Clarka. Film si také vysloužil chválu, za to že se držel skutečné vědy, například když ve

²¹ BERGAN, Roland. HILL, Reginald. LLOYD, A.B. *501 filmů, které musíte vidět*. Str. 335. Praha: Slovart s.r.o. 2011. ISBN: 978-80-7391-507-0

scéně, odehrávající se ve vesmírném vakuu, není slyšet žádné zvuky.²² Další zajímavostí na filmu je, že ve scénách s opicemi jde ve skutečnosti o lidi převlečené do opičích masek. Ve filmu se objevila pouze dvě opičí mláďata.

9.1 Vlastní obecný rozbor filmu

Vesmírnou Odysseu řadíme do žánru sci-fi tématem meziplanetárních plaveb a cestě do jiné dimenze. Mísí se s prvky dobrodružného a mysteriózního žánru. Zajímavé je, že v prvních třiceti a v posledních třiceti minutách filmu nezazní jediné slovo.

V první třetině filmu jsme svědky vývoje inteligence u primitivního klanu opic, tento vývoj zažehl objevený monolit před jejich jeskyní. Scénu, kdy si jedna z opic uvědomí, že staré kosti zemřelých zvířat lze použít, jako zbraně doprovází skladba Richarda Strausse – Tak pravil Zarathustra z roku 1896, která této scéně dodává důraz.

Film je ikonický tím, že je prvním, ve kterém se objevuje inteligentní super počítač řídící celou loď a všechny její procesy. Není to, ale pouze pípající stroj, je to inteligentně myslící stroj, který má naprogramovaný systém emocí, které sice necítí, ale umí je projevat. Také jeho hlas je lidský a jako strojový zní až ve scéně, kdy jej Dave vypíná.

Další ikonickou scénou je střihová skladba, kdy opice zabije opici druhého znepráteleného kmene kostí a tu vyhodí do vzduchu a při jejím otáčení nás střih náhle převede na záběr kosmické lodi ve vesmíru do roku 1999.

Film doprovází hudba slavného skladatele Johanna Strausse II. A to jeho slavná valčíková skladba Na krásném modrém Dunaji. Tato skladba se ve filmu objevuje dokonce dvakrát a pokaždé jde o doprovod u scén, které

²² BAXTER, Stephen. Haley, Guy. 2014. *Kronika SCI-FI: Obrazové dějiny nejslavnějších děl science fiction v celé galaxii*. Str. 124. Praha: Volvox Globator. ISBN: 978-80-7511-169-2

zobrazují let vesmírem. První takovou scénou je, když sledujeme tanec lodi Orion, jež přiváží dr. Floyda a přistává do dokovací vesmírné stanice.

Lod' je stejně jako u Ikarie představena jako komplexní celek různých místností s různorodým využitím, avšak navíc jsou zde užita korporátní loga, která na nás vykukují z každé obrazovky, která je ve filmu zobrazena. Další podobnost s Ikaríí bychom mohli vidět v navigačním systému, který je nápadně podobný tomu užitému v Ikarii, akorát jsou v něm navíc krom křivek záběry reálné země. Toto můžeme vidět v momentu, kdy Floyd přistává na Měsíci.

Záměr filmu je nejednoznačný a film na nás klade mnoho otázek, ale žádnou odpověď. Proto má film mnoho výkladů a rozděluje lidi do různých táborů. Film samotný nám neříká, co si o něm máme myslet, nepodbízí se nám a to oceňuji. Je totiž pouze na naší interpretaci, jak film ohodnotíme. Jediné co by mohlo být veřejně přijatelné stanovisko, je takové, že Odysea nespolehá na klasické narativní filmařské postupy, ať už jde o využívání klasické hudby ve filmu nebo několikaminutové záběry černočerné tmy.

Propojení filmu s dějinami umění

Interiéry lodí jsou futuristické, skoro vše je provedeno v bílé barvě a doplněno červenými detaily. Vše vypadá čistě, upraveně a hlavně minimalisticky a jednoduše. Vzhledem k takovéto stavbě interiéru bychom mohli zmínit podobnosti s architektonickým stylem – purismem. Což je styl z první poloviny 20. století, který usiluje o stylovou čistotu v tvorbě a formě a snaží se především uplatnit samotnou konstrukci.

K barevné hře světél v posledních scénách filmu bychom mohli zmínit op-art. Jelikož multidimenzionální tunel, kterým Dave v této scéně cestuje je sestaven s různých barevných geometrických světél, je tato scéna až nápadně podobná dílům op-artistů. Op-art je zkratka pro název optical art neboli optické umění, umělci se tedy snaží za pomoci geometrických tvarů, fyziognomie a optiky dosáhnout optické iluze pohybu a nestability.

9.2 Metodická analýza vybrané ukázky vývoje inteligence opic



9 Zpětný storyboard ukázky vývoje inteligence opic - film 2001: Vesmírná odysea (00:13:52 – 00:16:08 hod)

V této scéně se začínají projevovat účinky monolitu na opice. Jedna z opic, která sedí u skeletu mrtvého zvířete a líně se prohrabuje v kostech, si najednou uvědomí, že kost může použít jako zbraň. Vezme tedy jednu z kostí a začne zuřivě mlátit do kostry zvířete. Tuto scénu prostrídávají záběry padajícího zraněného zvířete k zemi.

Metodicky důležité vlastnosti a myšlenky ukázky

- 1) Vývoj opic a jejich intelektu v rozumně myslící bytosti.
- 2) Ovlivňování tajuplného mimozemského monolitu vývoj opičích společenstva.
- 3) Vyobrazení vzrůstající agresivity Opic s vynalezením zbraní.

Vizuální zpracování scény

Scéna začíná záběrem na monolit, přes nějž se překlenuje vyšlé slunce. S dalším záběrem se díváme na opici u staré kosti, v pozadí slyšíme jemné

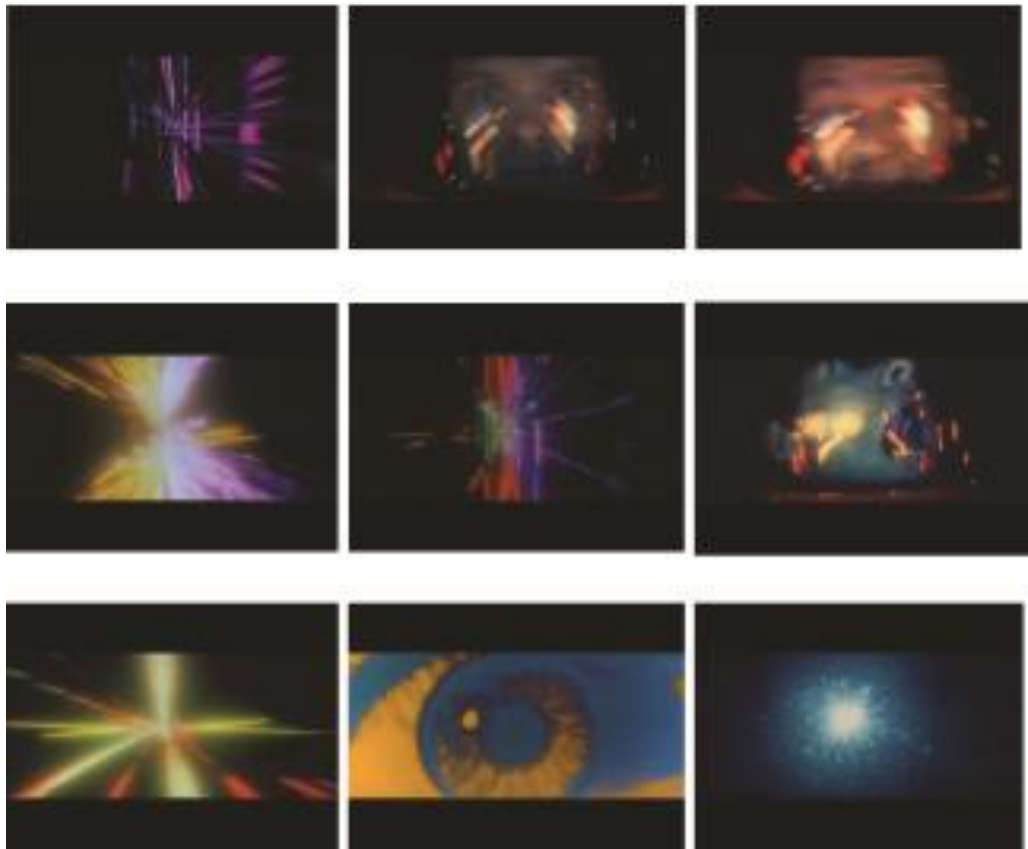
virblování, které vzejde v hlasité fanfáry v moment, kdy opice vezme do ruky kost. To nás upozorňuje, že se děje něco velmi důležitého a mimořádného. Zajímavé je, že ve scéně, kdy opice ničí kostru zvířete, jsou prostříhané záběry padajícího zvířete k zemi. Můžeme si tedy uvědomit, že opice využila kost k lovu zvěře.

Záběry jsou snímány z několika úhlů zespoďu za kostrou, zespoďu na zvednutou pracku s kostí nebo z dálky se záběry na celou scénu.

Otázky k diskuzi

Co si uvědomila opice? Co bylo popudem k tomuto uvědomění? Co znamenají ve výjevu prostříhy na jinou scénu s umírajícím zvířetem? Má to nějakou souvislost ve scéně s opicí a kostrou?

9.3 Metodická analýza vybrané ukázky cesty do jiné dimenze



10 Zpětný storyboard ukázky cesty do jiné dimenze - film 2001: Vesmírná odysea (01:57:09 – 01:59:18)

V této scéně se dostává Dave v modulu skrze monolit, který našel u Jupiteru, přes multidimenzionální bránu do jiné dimenze. Při této dlouhé cestě vidí neuvěřitelnou fantastickou hru barev a světél. Nakonec se dostává skrz a nalézá se v jiné dimenzi.

Metodicky důležité vlastnosti a myšlenky ukázky

- 1) Cesta do jiné dimenze skrze multidimenzionální bránu.
- 2) Bolest ale i zaujetí Davida při průchodu do jiné dimenze.

Vizuální zpracování scény

V těchto záběrech vidíme rychle ubíhající barevná světla vycházející z jednoho místa, proto to tedy vypadá, že na konci tohoto souběžného bodu se bude nalézat východ. Tato scéna cesty skrze bránu je složena ze dvou záběrů, jeden je zabírá světla a druhý zabírá Davida, který se v modulu

klepe a křičí. Následně vidíme detailní záběr na Davidovo oko, které je zabráno skrze barevný filtr. S dalším střihem nás kamera seznamuje s vesmírem jiné dimenze.

Otázky k diskuzi

Co barevná světla představují? Kam světla nejspíše vedou? Kdo se v této scéně nalézá a kam se nakonec dostane?

Školní využití tohoto filmu je vhodné spíše pro střední školy, jelikož film obsahuje spoustu skrytých poslání a poznatků. Také vzhledem k úvodní scéně, ve které opice napadnou druhý kmen a jednu opici ubijí k smrti, bych film nedoporučovala pro děti mladší dvanáct let. Film je taktéž podle oficiálního distributora označen jako nevhodný pro děti mladší dvanáct let.

Aktivitu bych zvolila na základě ukázky cesty do jiné dimenze (01:57:09 – 01:59:18 hod), kdy budou mít žáci za úkol nakreslit svou vlastní vymyšlenou cestu do jiné dimenze. Tuto cestu nakreslí maximálně na formát A3. Mohou pracovat také v počítačovém editoru, bude záležet na jejich možnostech.

10 Franklin J. Shaffner – Planeta opic

Planeta opic je barevný americký film z roku 1968 zrežirovaný Franklinem J. Shaffnerem, podle scénáře od Michaela Wilsona a Roda Serlinga. Stopáž filmu čítá 112 minut. Příběh je založen na stejnojmenné knižní předloze od Pierra Boullea. Kameramanem filmu byl Leon Shamroy a hudbu obstaral Jerry Goldsmith. Za speciálními efekty filmu stojí L. B. Abott, Art Cruickshank a Emil Kosa Jr. Masky tvořil John Chambers. V hereckém obsazení můžeme vidět Charltona Hestona, Roddyho McDowalla, Kim Hunterovou, Marice Evanse, Jamese Whitmorea a Lindu Harrisonovou. Film produkovaly společnosti Apjac a 20th Century Fox.²³

Hlavním hrdinou příběhu je Taylor, ten se vrací se svou posádkou z vesmírného experimentu na Zem. Cestou ale ztroskotají na neznámé planetě a jsou donuceni jít hledat jiný život, aby se sami zachránili. Na cestě se potkají s bytostmi podobnými lidem, ale nemohou mluvit a zdá se, že ani nechápu jejich řeč. Na planetě se ale nacházejí i opice, které mohou mluvit a lidské bytosti chytají jako zvěř a provádějí na nich pokusy. Při jednom takovém lovu chytí i Taylora a jeho další dva kolegy. Jeden kolega je při lovu zabit, druhému astronautovi provedou lobotomii. Jediný Taylor přežije díky tomu, že na následky zranění má poškozený hrtan a nemůže mluvit. Že je Taylor inteligentní tvor pozná až doktorka Zirová. Ta mu následně se svým snoubencem dr. Corneliem pomáhá utéct i s jeho přidělenou družkou Novou. Skrývají se na místě archeologických vykopávek, kde Taylor zjistí, že opičí civilizaci předcházela jiná mnohem více vyspělá, než jsou samotné opice. Dr. Zauis, který je po celou dobu sledoval, na ně zaútočí, ale je zajat Taylorem a následně přiznává, že po celou dobu věděl, že na planetě v dávné minulosti vládli lidé. Poté Taylor spolu s Novou odjíždí pryč utéct před opicemi. V posledních záběrech pak Taylor a Nova narážejí na pozůstatky dávné zahynulé civilizace v podobě Sochy Svobody.

²³ ADAMOVIČ, Ivan a kol. 1994. *Encyklopedie fantastického filmu*. 112 s. Praha: Cinema s.r.o. ISBN: 80-901675-3-5

Zajímavé filmu je, že filmový maskér Planety opic John Chambers musel pro realističnost masek vyvinout novou techniku jejich vyrábění a samotného nanášení na obličej. Za tuto práci také obdržel tzv. Čestnou cenu v rámci udílení cen Oscarů v roce 1968.²⁴

10.1 Vlastní obecný rozbor filmu

Planetu opic řadíme do vědecko-fantastického žánru kvůli ději, jež je zasazen do budoucnosti na Zemi, kterou ovládají opice, obsahuje i prvky dobrodružného žánru a dramatu. Film je zajímavý především přesvědčivými maskami a zasazením do prostředí, jež připomíná dálný západ.

Ve filmu si můžeme povšimnout rozdělení společenství opic podle druhu a každému je přisouzený určitý vzorec chování. Orangutani jsou inteligentní, konzervativní a žárlivě střeží svou moc, orangutanem je například i dr. Zaius. Šimpanzi jsou bystří a zvědaví, dr. Zirová a Cornelius jsou právě šimpanzi. Posledním druhem opic, který se vyskytuje ve filmu, jsou gorily, které jsou agresivní, chtějí dobývat nová území a uvítali by válku.

Je jednoznačné, že Planeta opic je více založen na příběhu než na vizuální stránce, nepočítaje vypracované opičí masky. Nejdůležitějším a klíčovým prvkem, podle mého názoru je pak vyobrazení polozbořené Sochy Svobody v písku na samém závěru. Tento prvek se vyslovuje především k hrozbě nukleární války té doby a k apokalyptickým katastrofálním obrazům rasové války.

Planeta opic vznikla v 60. letech 20. století v Americe, kdy zemí probíhalo společenské a politické vření. Probíhaly zde protesty za občanská práva a protesty proti válce ve Vietnamu. Často se tedy snímek vykládá jako liberální alegorie rasového konfliktu a západního kolonialismu.²⁵

²⁴ ADAMOVIČ, Ivan a kol. 1994. *Encyklopedie fantastického filmu*. 112 s. Praha: Cinema s.r.o. ISBN: 80-901675-3-5

²⁵ SCHNEIDER, Steven Jay. 2010. *101 sci-fi filmů, které musíte vidět, než umřete*. 134 s. Praha: Slovart s. r. o. ISBN: 978-80-7391-320-5

Planeta opic je točena z pohledu třetí osoby, jsme tedy pouze nezúčastněnými diváky příběhu. Výjimkou jsou záběry příletu, viz kapitola 8.2.

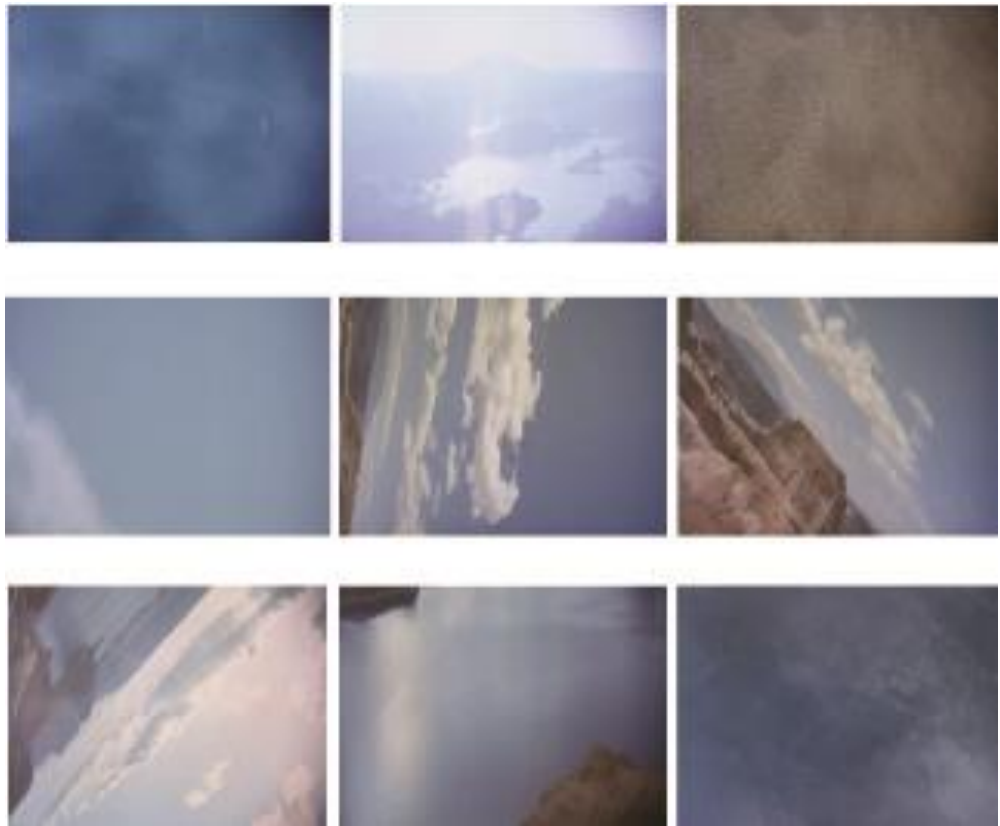
Planeta opic může svou formou připomínat westernové snímky, ať už jde o prostředí dálného východu, divoké honičky na koních provázené dynamickou hudbou, či častými pohledy do daleké pusté krajiny.

Obrovské zisky, které vynesl první díl Planety opic, zlákaly další producenty k tvorbě dalších dílů. Zajímavé je i pokračování Planety opic tedy film Do nitra planety opic, ve kterém si můžeme povšimnout vlivu tehdejšího strachu z jaderné války. Celá první polovina druhého dílu je stejná jako celý první díl, až na to že ústřední postavou se stává astronaut Brent, který přilétá na záchraně lodi pro Taylora, který se ale ztratil. Následně sledujeme Brenta, jak putuje pouští a vejde do stejného opičího města jako Taylor, kde potká dr. Zirovou a Kornélia.

Souvislost filmu s dějinami umění

Ve filmu se párkrát objeví záběry na velké prořezávané kvádry kamene, které stojí v jakémsi dřevěném rámu. Tyto kamenné sochy silně připomínají kubistické umění. Další segment filmu, který by se dal přiřadit k dějinám umění je záběr na Sochu Svobody, jejíž originál navrhl a zkonstruoval francouzský stavitel Gustave Eiffel, který mimo jiné postavil Eiffelovu věž. Dnes je Socha Svobody zařazena mezi světové památky UNESCO.

10.2 Metodická analýza vybrané ukázky ztroskotání na planetě



11 Zpětný storyboard ukázky ztroskotání na planetě - film Planeta opic (00:05:14 – 00:06:00 hod)

V tomto snímku sledujeme přílet, nebo spíše pád lodi s posádkou na Planetu opic. Můžeme zde vidět, jak loď prolétá mezi mraky a následně se nám zobrazí pohled na zem. Loď se zběsile otáčí, padá a zase zvedá, dokud nespadne do jezera a nepotopí se. Při pádu můžeme slyšet zvuk motorů lodi.

Metodicky důležité vlastnosti a myšlenky ukázky

- 1) Přílet lodi s posádkou na Planetu opic.
- 2) Loď je porouchaná a nakonec padá do jezera, kde se potápí i s posádkou uvnitř.

Vizuální zpracování scény

Tvůrci zvolili vyobrazení příletu z pohledu první osoby. Můžeme tedy vidět, co by asi viděla posádka, kdyby se nacházela v kokpitu. Tím z nás kamera dělá zúčastněné, jako bychom se nalézali na lodi. Na snímcích můžeme

vidět, že kamera zběsile otáčí, pak padá k zemi a poté zase stoupá vzhůru a vyobrazuje tím, jak se loď otáčí, když padá k zemi.

Otázky k diskuzi

Co ve scéně vidíme? Co se děje s lodí? Kam loď přilétá? Kam loď ke konci padá? Kdo se na lodi nalézá?

10.3 Metodická analýza vybrané ukázky o objevení Sochy Svobody



12 Zpětný storyboard ukázky o objevení Soch Svobody - film Planeta opic (01:43:03 – 01:46:30 hod)

V této scéně se Taylor loučí se Zirou, před nalezištěm archeologických vykopávek na zakázaném území. Zeus je v této chvíli spoután a pozoruje je. Taylor poté s Novou nasednou na koně a přijíždějí k Zeusovi, kde s ním Taylor vede debatu o tom, že co najde, se mu nebude líbit. Následně se Taylor s Novou vydávají na cestu. Pozorujeme jejich cestu po pláži podél

moře, kdy projedou kolem rozbořené budovy a následně kolem polorozbořené Sochy Svobody, kde Taylor sesedne z koně, klekne do písku a horečně nařiká, že se to nakonec lidem povedlo, zničili Zemi.

Metodicky důležité vlastnosti a myšlenky ukázky

- 1) Rozloučení Taylora s doktorkou Zirovou a Kornéliem a poslední rozmluva se Zeusem.
- 2) Cesta Taylora s Novou po pláži než narazí na Sochu Svobody. Následné uvědomění si, že se celou dobu nalézají na planetě Zemi.
- 3) Vyobrazení hrozby nukleární války.

Vizuální zpracování scény

V druhém řádku našeho storyboardu můžeme vidět návaznost záběrů, kdy Taylor s Novou odjede na koni ze snímku a následně se objeví v dalším záběru, kde vychází z návazné, tak aby to vypadalo, že pokračuje v jízdě. Můžeme zde tedy vidět ukázkou návazného střihu. Cestu Taylora sledujeme z dálky. Povětšinou z útesu shora, částmi jsou záběry přiblížené.

Otázky k diskuzi

Kde se tato scéna odehrává? Kdo se loučí s dr. Zirovou a proč? Před čím Zeus Taylora upozorňuje? Koho sledujeme po pláži? Co nakonec tato dvojice najde? Co tento nálezný znamená pro děj filmu?

Pro školní využití je film vhodný na druhý stupeň základních škol. Otázky k diskuzi bych vedla k otázkám na naraci filmu. Otázky bych kladla typu: Na co si myslíte, že snímek reaguje? Je možné, že reaguje na politické události té doby a hrozby jaderných zbraní? Myslíte, že film je alegorií k rasovým problémům a otázkám i dnešního světa? Myslíte, že je tato otázka stále aktuální?

Aktivitu pro děti bych zvolila, aby v návaznosti na první ukázkou filmu ztroskotání na planetě, vytvořili své vlastní krátké video o délce cca 1 minuty s námětem příletu kosmonautů na planetu. Nemusí se jednat o Planetu opic a ani se nemusí jednat o stejné kosmonauty jako ve filmu. Tento námět zůstává volný.

11 René Laloux - Divoká planeta

Celovečerní barevný film *Divoká planeta*, originálním názvem *La Planète sauvage* anglicky nazývána *Fantastic Planet*, má stopáž 72 minut a vzniká od roku 1969 do roku 1973, kdy probíhá jeho premiéra. Film je produkován společností Les Films Armorial. Příběh je inspirovaný knihou od Stefana Wula, která v originálu zní *Oms en série* z roku 1957. Na vzniku *Divoké planety* se podílel umělec Roland Topor. Kameramany filmu byli Boris Baromykin a Lubomír Rejthar. Hudbu složil Alain Goraguer francouzský jazzový hudebník a skladatel písní i k jiným filmům.²⁶

Příběh se odehrává na planetě jménem Ygam a pojednává o bytostech jménem Drágové a o dalším živočišném druhu jménem Omové. Tématem filmu je pak soužití těchto dvou ras na jedné planetě. Drágové Považují Omy za hmyz a škůdce a snaží se udržovat jejich populaci na snesitelné míře, jejímž výsledkem je pravidelné hubení.

Ústřední postavou filmu je Om jménem Terr, chlapec, jehož si jako domácího mazlíčka osvojila dívka od Drágů. Jak ale chlapec roste, přestane svou paní Terr poslouchat a tak uteče. S sebou ale vezme i instruktážní sluchátko, které dokáže jak Drágům tak i Omům vtisknout všemožné informace o technologiích a samotné planetě Ygam do paměti. Na cestě při úniku se potká Terr s divokými lidmi a ti ho přijmou mezi sebe. Pomocí instruktážního naslouchátka se pak vzdělávají, až nabydou takové informovanosti, kdy ovládnou technologii Drágů. S postupem času, kdy se Omové se čím dál více rozmnožují, Drágové provádějí častěji vyhubování. A tak Omům nezbývá nic jiného než odletět z planety Ygam na Divokou planetu aby se zachránili. Na Divoké planetě pak odhalují tajemství Drágů, kteří sem cestují pomocí meditace a střetávají se zde s mimozemšťany a ze spojení s nimi získávají sílu pro přežití své civilizace. Omové zneškodní obří sochy s hlavami Drágů a tím objeví jejich slabinu. Nakonec domluví Omové s Drágy mír.

²⁶ ADAMOVIČ, Ivan a kol. 1994. *Encyklopedie fantastického filmu*. 46 s. Praha: Cinema s.r.o. ISBN: 80-901675-3-5

Zajímavé na jeho vzniku je také to, že vzniká ve spolupráci mezi francouzskou firmou Les Films Armorial, která obstarala produkci a československým studiem Krátkých filmů Prométheus. Film samotný byl zrealizován v pražském Studiu J. Trnky. Důvod přesunu vzniku do Československa byly nejspíše úspory nákladů.

11.1 Vlastní obecný rozbor filmu

Tento ojedinělý animovaný sci-fi kousek s prvky dramatu bychom mohli zařadit do podžánru alternativního světa, pomocí dedukce, že příběh se odehrává na jiné planetě, ale stále tam jsou motivy světa našeho. Na kresebném vyjádření filmu je velmi zajímavá propracovanost a jistá dávka syrovosti. Krajina Divoké planety je nám ukázána v sekvenci, kdy Terr utíká od svého pána a bloumá. Na své výpravě se setkává se spoustou podivných bytostí, které vypadají jako vystřižené s drogových nočních můr. Můžeme si povšimnout, že Omové jsou antropomorfní, kdežto Draagové jsou jako postavy z noční můry. Je proto nesmírně těžké umět se ztotožnit s Draagy a ne s Omy, kteří nám jsou více podobní. K tomu nám nepřidá ani úvodní scéna kdy Draagové zabijí Terrovu matku a pak do ní š'ouchají jako do uhynulého zvířete před očima jejího dítěte.

Ještě před Divokou planetou vznikl z režie Lalouxe krátkometrážní film Šneci (Snails) na kterém spolupracoval taktéž s Rolandem Toporem a hudebníkem filmu byl taktéž jako u Divoké planety Alain Goraguer. Avšak tento snímek není tak propracovaný, jako je tomu u Divoké planety, nese sice také vědeckofantastické téma a kresebné vyjádření je Divoké planetě velmi podobné, ale jeho myšlenková hloubka není tak zajímavá.

Divoké planetě bychom mohli přisoudit jistou podobnost i s celosvětově známým americkým snímkem z dílny Jamese Camerona Avatarem. Jde tu především o podobnost v rámci vizuální stránky filmu, kdy se ve filmu objevují lidské bytosti a mimozemská civilizace v podobě mohutných

modrých bytostí, které jsou taktéž humanoidní jako u Divoké planety. Zajímavé je, že v Avataru se prohodily pozice, kdy lidé jsou ti špatní.

Příběh sice může znít na poněkud dětské úrovni, ale můžeme v něm nalézt mnoho dalších hlubších smyslů. Například jak intelektuální vědomí člověka může ovlivnit jeho život a život celé společnosti. Také význam, kdy jiné rasy mohou v poklidu žít bok po boku. Podle mého si tedy Divoká planeta zaslouží více pozornosti, než se jí dostává, protože je to velmi zajímavé dílo.

Hudba ve filmu od skladatele Alaina Goraguera, připomíná syrové a divoké kytarové riffy. Které filmu dodávají říz. A ve spojení se surrealistickou stylizací odpovídá film svému názvu, tedy divoký.

Souvislost filmu s dějinami umění

Film mi vizuální stránkou připomíná surrealistické malby Salvadora Dalího a metafyzickou malbu Giorgia de Chirica. Surrealismus připomíná zejména prostředím planety, kde se nachází tvorové a vegetace všemožných tvarů a barev.

Výtvarné vyjádření připomíná i Dalího filmovou tvorbu ve spolupráci s Alfredem Hitchcockem, pro jehož film *Rozdvojená duše* (1945) vymyslel a zrealizoval děsivou snovou sekvenci, která místy silně připomíná některé jeho obrazy.²⁷

²⁷ FARTHING, Stephen. 2012. *Umění: od počátku po současnost*. Praha: Nakladatelství Slovart s.r.o. ISBN:978-80-7391-622-0

11.2 Metodická analýza vybrané ukázky o útěku Terra



13 Zpětný storyboard ukázky o útěku Terra - film Divoká planeta (00:30:31 – 00:31:43 hod)

Na tomto snímku sledujeme, jak Terr utíká od svého pána. Během úniku probíhá podivuhodnou krajinu planety Ygam. Záběry doprovází podivné vrzání, a škodolibý smích, který jak se můžeme domnívat, vycházejí od stvoření, které Terr potkává. Následně potkává dívku Miru, která se mu rozhodne pomoci a Terr se k ní přidá. Ta ho zavede k jejímu kmeni, které se nachází za velikou zdí a žijí v dutině velkého stromu. Jejich první seznámení ale nedopadlo dobře, vysmívali se mu za oblečení, avšak poté co dokázal, že umí řeč Drágů rozhodli se ho přivítat do svého kmene.

Metodicky důležité vlastnosti a myšlenky ukázky

- 1) Útěk Terra od svého pána a jeho putování Divokou planetou.
- 2) Přijmutí Terra do kmene zběhlých Omů.

Vizuální zpracování scény

Střih filmu neobsahuje žádné prolínání a expozice. Jak si můžeme všimnout na prvních dvou snímcích, záběr nejdříve zobrazuje detail, poté proběhne střih a ukáže se celek. Barevnost filmu je příjemná, je velmi pestrobarevná, díky užití vybledlejších tónů je příjemná oku. Jak můžeme vidět na snímcích krajina planety Ygam vypadá až groteskně a můžeme bezpochyby určit původ v surrealismu. Šrafování a modelování postav je zdařilé. Důležitým poznatkem je zde, že Terr a utečenci mají odlišné oblečení. Je to proto, že Terr vyrůstal jako mazlíček.

Otázky k diskuzi

Odkud Terr utíká a kam má namířeno? Koho Terr při svém útěku potkává? Kam s tímto člověkem nakonec dojde? Proč se nelíbí kmenu, ke kterému ho Mira dovede? Jak dokáže, aby ho kmen mezi sebe přijal?

11.3 Metodická analýza vybrané ukázky souboje Drágů s Omy



14 Zpětný storyboard souboje Drágů s Omy - film Divoká planeta (00:53:17 – 00:54:13 hod)

V této scéně prochází dva Drágové kolem zdi, za kterou právě probíhá vyvražďování Omů. Podél cesty potkají přeživší Omy a rozhodnou se je chladnokrevně zavraždit zašlapováním. Omové se začnou bránit a napadnou jednoho z Drágů, povalí jej na zem za pomoci lan a ubijí ho k smrti. Druhý Drág mezitím zbaběle utíká. To že Drág umřel, poznáme tak, že jeho oči zmodrají, oproti červeným živým očím. Smrt Drága je poté důvodem pro co nejrychlejší odlet z planety Ygam, protože hony na Omy začínají být čím dál častější.

Metodicky důležité vlastnosti a myšlenky ukázky

- 1) Přeživší ze všech kmenů utíkají ze svých úkrytů a ven zpoza velké zdi.
- 2) Zavraždění Drága Omy má za důsledek sjednocení Omů do jedné velké skupiny, snažící se o odlet z planety.

- 3) Po útoků Drágů na přeživší Omy se začnou Omové bránit a následně jednoho Drága zabijí – platí zde pravidlo oko za oko.

Vizuální zpracování scény

Stříhová skladba je stejná jako u předchozího snímku. Ze začátku pozorujeme zašlapávání Omů z pohledu Drága, poté proběhne stříh a zbytek scény pozorujeme z pohledu třetí osoby. Díváme se na to, jak Omové reagují, poté stahují Drága dolů k zemi a nakonec zabijí. V této scéně můžeme vidět, jak jsou Drágové doopravdy větší oproti Omům.

Otázky k diskuzi

Proč Omové utíkají ze svých úkrytů? Jak zareagují Drágové, když potkají podél cesty Omy? Proč Omové nakonec Drága zabijí? Kam se poděl druhý Drág? Jak poznáme že Drág je mrtvý? Co má za následek zabití Drága pro Omy?

Pro školní využití je Divoká planeta lehce komplikovanější, nese v sobě hlubší smysly, tudíž bychom chtěli pracovat s percepcí žáků na tyto významy a dále je rozvést případně i aplikovat na dnešní svět.

Film je vhodný spíše na střední školy vzhledem k tomu, že ve filmu se objevuje konotace pohlavního styku celé skupiny Omů a taktéž vzhledem k podobnosti s holocaustem, kdy se Draagové vydávají na hromadné vyvražďování Omů s pomocí jedovatého plynu. Taktéž by bylo vhodné, kdyby třída již byla obeznámena s dějinami umění, aby dokázala film zařadit do výtvarného umění.

Otázky k diskuzi bych vedla směrem k vizuální stránce filmu. Kladla bych otázky typu: Připomíná Vám vizualita Divoké planety nějaký určitý umělecký směr, případně určitého malíře? Co třeba významný malíř surrealismus Salvator Dalí nebo metafyzická malba? Dokázali byste najít ve filmu příklady?

K aktivitě bych poté zvolila jednodušší techniku. Žáci by měli za úkol vytvořit svou imaginativní krajinu s různorodou faunou, za pomoci volitelných pomůcek.

12 Steven Spielberg – Jurský park

Jurský park je barevný americký film z roku 1993 režírovaný Stevenem Spielbergem podle scénáře Michaela Crichtona a Davida Koeppa. Scénář filmu je založen na stejnojmenném mimořádně úspěšném románu od Michaela Crichtona z roku 1990. Kameramanem filmu byl Dean Cundey. Hudbu obstaral John Williams. Za speciálními efekty stojí společnost Industrial light & Magic (kterou založil George Lucas při tvorbě Hvězdných válek), Michael Lantieri, Dennis Muren, Stan Winston a Phil Tippett. V hereckém obsazení se objevují v hlavních rolích Sam Neill, Jeff Goldblum, Laura Dernová, Richard Attenborough, Ariana Richards a Joseph Mazzello. Ve vedlejších rolích pak hrají Samuel L. Jackson, B. D. Wong, Wayne Knight, Bob Peck a Martin Ferrero. Produkční společností filmu byla Amblin Entertainment. Stopáž filmu trvá 126 minut.²⁸

Miliardář Hammond si pronajme odlehlý ostrov, na kterém geneticky klonuje dinosaury z období křídy. Jeho snem je mít zábavní dinosauří park, který pojmenuje Jurský park. Vzhledem ke komplikacím jsou ale jeho investoři znepokojeni, a tak musí zařídit důslednou inspekci. Na ostrov pozve odborníka na dinosaury Alana Granta, paleobotaničku Ellie Sattlerovou a matematika Iana Malcolma. Na ostrov také přiletí Hammondova vnoučata Alexis a Tim. Při projížděce parkem jsou lidé ohromeni ale také znepokojeni především Ian, který předvídá, že život si najde cestu jak se vymknout lidské kontrole. Hlavní technik parku Dennis Nedry, který má za úkol udržovat park v chodu, vyřadí několik bezpečnostních opatření, aby zamaskoval krádež dinosauřích embryí pro konkurující společnost. Následně se zvířata dostávají ven ze svých ohrad a loví potravu jak mezi zvířaty, tak i mezi lidskými vetřelci. Následně probíhá divoký útěk o život džunglí plnou nebezpečných tvorů.

Zajímavé je, že zvláštní filmové efekty v Jurském parku jsou různorodé. Použilo se zde záběrů s využitím počítačové animace, animatronických modelů i několika lidí v oblecích příšer. Počítačové ještěry i jejich zvukové

²⁸ ADAMOVIČ, Ivan a kol. 1994. *Encyklopedie fantastického filmu*. 80 s. Praha: Cinema s.r.o. ISBN: 80-901675-3-5

projevy vytvořila již zmíněná firma George Lucase Industrial Light a Magic. To vše stálo 15 milionů dolarů a 50 specialistů. Zvukové efekty ve filmu jsou velmi zdařilé a působí věrohodně. Například sykot velociraptora je výsledkem mixáže hlasů rozzuřených hus, delfínů a tokajících jeřábů a za řevem tyronnosaura se skrývají akustické projevy slona, tučňáka, krokodýly, tygra a psa. Zdařilé speciální efekty v Jurském parku vynesly ILM tři Oscary: za zvuk, zvukové efekty a vizuální efekty.²⁹

12.1 Vlastní obecný rozbor filmu

Jurský park spadá do vědecko-fantastického žánru svou tematikou možné budoucnosti a dějem ve kterém se na jednom místě v jeden čas pohybují po zemi dinosauři a lidé. Což nám může připomínat Cestu do pravěku od Karla Zemana, avšak Spielberg tento námět dotáhl do dokonalosti díky CGI a využitím moderních filmových triků. Žánr filmu se mísí s žánrem dobrodružným a thrillerem, díky svému velkému napětí, jenž dodává filmu říz a nutí nás zarytě sledovat další a další napínavé scény filmu.

Jurský park v nás vyvolává především pocity strachu. Spielberg cíleně útočí na naše instinktivní reflexy a lidský strach z neznáma a ze zvířecích příšer. Jako v momentu, kdy se skrz nefungující elektrickou ohradu dostává Tyranosaurus, který nelítostně útočí na vše živé. Tímto zacílením příběhu na zvraty a drama bychom mohli přisoudit podobnost s dřívějším Spielbergovým dílem Čelistmi. To, co jsem zde popsala je charakteristika takzvaných blockbusterů, vysokorozpočtových filmů zaměřených na masového diváka. Ovšem pojem blockbusterů není o popularitě filmu či jeho úspěchu, nýbrž vychází z jejich výrobního rozpočtu a marketingového úsilí studií. Tento pojem vznikl nejspíše v polovině 80. let se vznikem Spielbergových Čelistí.

V první polovině filmu se seznamujeme s dějem a postavami. Vše podstatné se stane až v druhé polovině filmu. Celým filmem prostupují etické otázky,

²⁹ TAYLOR, Phillip M. 1994. *Steven Spielberg*. S. 157. Brno: JOTA. ISBN: 80-85617-28-5

zda si lidstvo může hrát na bohy a jestli je to správné. Tyto myšlenky nám předkládá jedna z postav Jeff Goldblum a jsou představovány genetickým inženýrstvím, které i v reálném světě zažívá velký boom v druhé polovině 20. století. To nám dává představu, že Crichton se nesmířil s tím, že může psát o věcech, které jsou v té době nemožné, ale chtěl jim dát pravdivý základ v reálném světě. To dává za pravdu tezi, kterou jsem zmínila v úvodu této práci, tedy že vědecko-fantastické příběhy nevycházejí pouze z fantazie, nýbrž mají svůj základ v reálném světě a reagují na problémy té doby, ve které vznikají.

Zajímavé je, že scény nejvíce útočící na divákovi emoce nejsou ty, ve kterých dinosauři zabíjí vedlejší postavy. Nýbrž jsou to scény, ve kterých si Spielberg hraje s možností možného napadení, jako je tomu ve scéně u tyranosauří klece, kdy tyranosaurus převrhne auto, ve kterém jsou malé děti. Další zajímavostí příběhu je zobrazení Spielbergovi představy tradičních hodnot ukotvených v typicky americkém mýtu rodiny. Můžeme si toho povšimnout v příběhu, kdy Alanu Grantovi zpočátku společnost dětí vadí, avšak v průběhu děti jeho postava zraje a ochraňuje je svým vlastním tělem a ke konci k nim má i citový vztah. Ellie, která v příběhu ztělesňuje mateřský typ, tuto proměnu sleduje.

Herecké výkonu ve filmu jsou celkem zdařilé, postava Alana Granta nám může svou nebojácností připomínat Indiana Jonesa z předchozích Spielbergových snímků. Jak již víme, hudbu k filmu složil filmový skladatel John Williams, ten se úzce podílí na dalších filmech od Stevena Spielberga například na filmech o Indianu Jonesovi nebo Válce světů.

Můžeme zde zmínit podobnost Spielbergova Jurského parku se Zemanovou Cestou do pravěku. Oba tyto filmy pojednávají o propojení lidského světa se světem dávných pravěkých tvorů, avšak nabízí se nám důležitý rozdíl mezi těmito díly. Jurský park klade důraz především na vizuálnost než naraci. Kdežto Cesta do pravěku podle mého názoru dokonale skloubila oboje, jak vizuálnost, tak i naraci.

Propojení filmu s dějinami umění

Podobnost s uměním bychom mohli hledat právě za počítačovou grafikou, která ve filmu hraje tak důležitou roli. Současní umělci užívají nových médií ke své tvorbě. Nemluvíme zde jen o počítačích, jako spíše o tom, co pomocí nich dokážeme vytvořit. V dnešní době existuje řada počítačových programů, které dokáží vytvářet věci, které bychom dokázali charakterizovat jako umění, tedy vyvolávají v nás estetický zážitek, jehož charakteristikou je: konkrétní, individuální prožitek estetického objektu.

Dnešní digitální umění vzniklo z takových uměleckých proudů, jako je například videoart ten vznikl v polovině 60. let a často kritizoval hlavní filmový proud. Hlavním představitelem byl Nam June Paik a jeho videoinstalace. Když se z videoartu stal hlavní umělecký proud, umělci si hráli s různými způsoby předvádění svých prací.³⁰

³⁰ FARTHING, Stephen. 2012. *Umění: od počátku po současnost*. Str. 529. Praha: Nakladatelství Slovart s.r.o. ISBN:978-80-7391-622-0

12.2 Metodická analýza vybrané ukázky o útoku Tyrannosaura



15 Zpětný storyboard ukázky o útoku tyrannosaura - film Jurský park (01:00:28 – 01:03:17 hod)

V této scéně sledujeme vypjatou scénu, kdy tyranosaurus vyleze ze své ohrady, před kterou stojí dvě auta. V prvním jsou děti, v druhém sedí Ian a Alan. Následně tyranosaurus zaútočí na auto, ve kterém sedí děti, o to víc je pro nás tato scéna nervy drásající. Děti se snaží přivolat Alana baterkou, ale místo toho Tyrannosaura ještě více naštvou. Ten se pak snaží dostat do auta skrz střešní okno, které pod jeho úderem ihned vypadne z rámu, a děti jsou pod ním uvězněné. Tato scéna je úvodem momentu, kdy se dostávají zvířata ze svých ohrad a začínají útočit.

Metodicky důležité vlastnosti a myšlenky ukázky

- 1) Záběr na dráp Tyrannosaura, který zkouší, zda v ohradě je stále elektrický proud nás upozorňuje, že proud vypadnul a ohrady jsou neúčinné.
- 2) Útok Tyrannosaura na bezmocné děti, které jsou uvězněné v autě.

Vizuální zpracování scény

V první řadě vidíme, že Spielberg se nás snaží, co nejvíce napnout na nadcházející akční scénu. Nejdříve kamera zabírá detail drápu, který zkouší, zda je v ohradě elektrický proud. Následně kamera zabírá hlavu tyranosaura, který vydává ohlušující řev. Poté následují záběry na vyděšené výrazy dětí. Když se tyranosaurus dostává ven z ohrady, můžeme vidět, jak nejdříve zkoumá auto, ve kterém sedí děti a až poté začne útočit.

Ve scéně se střídají záběry z dálky, záběry uvnitř z auta jak z pohledu třetí osoby, tak s pohledu dětí.

Otázky k diskusi

Co se v této scéně děje? Jaký druh dinosaura útočí na auto? Kdo sedí v autě, na které dinosaurus útočí? Proč nefungují ohrady?

12.3 Metodická analýza vybrané ukázky o útoku Velociraptorů



16 Zpětný storyboard ukázky o útoku velociraptorů - film Jurský park (01:45:02 – 01:45:59 hod)

V této scéně jsme svědky útoku dvou velociraptorů na Tima a Alexis v kuchyni, ve které se před nimi snažili ukrýt. Děti se před nimi snaží ukrývat, jenže velociraptoři je pokaždé najdou. Děti se tedy snaží dát na útěk, ale velociraptoři jim v tom pokaždé zabrání. V této scéně můžeme vidět názornou ukázkou toho, jak Spielberg dokáže mistrně zaútočit na primární lidské reflexi, tedy utěch nebo bojůj.

Metodicky důležité vlastnosti a myšlenky ukázky

- 1) Další nervy drásající okamžik, kdy dětem hrozí nebezpečí tentokrát od velociraptorů.
- 2) Snaha dětí přežít tento nevyrovnaný souboj.

Vizuální zpracování scény

V prostředním řádku vidíme, jak dokáže Spielberg vygradovat napětí, když velociraptor výhružně poklepává drápem o zem. Toto napětí Spielberg

gradu je záběry na ohlušující padající nádoby, které ještě více velociraptora dráždí. Záběry této scény se střídají, nejdříve nám kamera zabírá děti, poté stříhem přepíná na záběry velociraptorů a pak zase stříhem přepne na záběry, kde jsou spolu děti i velociraptoři.

Otázky k diskuzi

Co dělají Tim a Alexis v kuchyni? Před kým se snaží ukrýt? Kdo na ně záútočí? Jak se snaží Tim a Alexis přežit?

Školní využití filmu bych zasadila do výuky středních škol, zejména kvůli velkému napětí ve filmu a scénám, kdy dinosauři zabíjejí vedlejší postavy. I když jsou tyto scény pouze konotované. Mladší děti by mohly tyto scény vyděsit. Film samotný je i přístupný od 12 let.

Otázky k diskuzi bych vedla zaměřené především na formu filmu např.: S jakým dalším žánrem si myslíte, že se Jurský park mísí? Jsou v něm například podle Vás známky dobrodružného žánru jak a čím? Jaké další filmy znáte, kde je využito techniky CGI? Myslíte si, že Jurský park spadá do rámce tzv. blockbusterů? Umíte vysvětlit tento pojem, a proč by do něho Jurský park spadal?

Aktivitu bych zvolila zaměřenou na bližší poznání dinosaurů. Měli by za úkol na internetu zjistit největší predátory naší historie. Kolik jídla spořádaly za den a jakou rychlostí mohli nejrychleji běžet. Následně se rozsadí do skupinek a porovnají své nové vědomosti.

13 Závěr

V první polovině této práce jsem se zaměřila na problematiku teorie vědeckofantastického žánru. Jeho mísením s ostatními žánry, jeho náměty a stylem.

V druhé polovině práce jsem se zaměřila na filmy, které jsou veřejně známé tak i snímky s menší popularitou avšak stejně tak chytlavým obsahem a zajímavou formou. Vybrala jsem snímky jak z české produkce, tak i z produkce cizích zemí, mezi nimiž má své zastoupení Francie, Německo a Amerika.

K těmto vybraným filmům jsem nadále vypracovala metodické listy formou ustálené struktury jednotlivých kapitol, skládajících se z obecného popisu filmu a jeho faktografií, tvůrčími souvislostmi, hodnocením filmu, širšími souvislostmi filmu s oborovým učivem, rozbohem vybraných sekvencí filmu a metodickými prostředky.

Metodické prostředky jsem zvolila jako doplňující otázky k diskuzi po projekci filmu, které se zaměřují na formu nebo styl filmu podle toho zda je vybraný snímek více narativní nebo vizuálně zaměřený. Dále jsem ke každému filmu uvedla námět k aktivitě, která se odvíjí právě od daného filmu nebo zmíněné sekvence.

Domnívám se, že mnou vypracované metodické listy mohou sloužit jako výchozí bod pro ostatní učitele audiovizuální a filmové výchovy. V práci jsem se snažila provést analýzu vybraných sekvencí jednotlivých filmů, aby se učitel při přípravě na výuku s filmem lépe orientoval v podstatných a zajímavých momentech filmu a zároveň jsou vybrané ukázky metodickým vodítkem při nemožnosti promítnout ve výuce celý film. Tyto sekvence jsem vybírala podle důležitosti v rámci děje a také podle vizuální zajímavosti. Také si myslím, že tato práce odpovídá tomu, aby dokázala nastínit základní problematiku teorie sci-fi filmů.

14 Resumé

In this bachelor thesis I've focused on theory of science-fiction genre.

I've also focused on films which are publicly famous and on films with less popularity in a world but still with catchy content and interesting form of how they were made. I chose the films of Czech production and of production from another countries like France, Germany and America.

I made a methodological projects to these films. The methodological projects consists of a general description of the film, connections on creativity, my own evaluation of the film, broader context of the film with a field curriculum and analysis of the chosen sequences of the film with methodological resources.

For methodological resources I've choose complementary questions for discussion after projection of the films which are focused on form or style of the film according to if the film is more focused on narrative or visual form. Next I made a theme for an activity to the each film according to the film or analysis of the sequences.

I assume that mine methodological projects can help to other teachers in audiovisual and film education. I've tried to make an analysis of the chosen sequences of the individual films. I chose these sequences on basement of their importance for the stories of the films and on basement of their visuality. I think that this thesis pointed out the theory of the sci-fi films.

Seznam použitých zdrojů

Literatura

LEVINSKÝ, Otto. Stránský, Antonín a kol. 1974. *Film a filmová technika*. Praha: Nakladatelství technické literatury. ISBN: 04-006-74

ADAMOVIČ, Ivan a kol. 1994. *Encyklopedie fantastického filmu*. Praha: Cinema s.r.o. ISBN: 80-901675-3-5

BLECH, Richard. A kol. 1993. *Encyklopédia filmu*. Bratislava: Vydavateľstvo Obzor. ISBN: 80-215-0219-3

TOEPLITZ, Jerzy. 1989. *Dějiny filmu: 1. díl*. Praha: Panaroma nakladatelství a vydavatelství. ISBN: 80-7038-016-0

BORDWELL, David. Thompsonová, Kristin. 2011. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění. ISBN: 978-80-7331-217-6

BORDWELL, David. Thompsonová, Kristin. 2007. *Dějiny filmu: přehled světové kinematografie*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny. ISBN: 978-80-7106-898-3

BAXTER, Stephen. Haley, Guy. 2014. *Kronika SCI-FI: Obrazové dějiny nejslavnějších děl science fiction v celé galaxii*. Praha: Volvox Globator. ISBN: 978-80-7511-169-2

SCHNEIDER, Steven Jay. 2010. *101 sci-fi filmů, které musíte vidět, než umřete*. Praha: Sloart s. r. o. ISBN: 978-80-7391-320-5

BERGAN, D. Roland. 2011. *...ismy: jak chápat film*. Praha: Sloart, s. r. o. ISBN: 978-80-7391-496-7

TÖTEBERG, Michael. 2005. *Lexikon světového filmu*. Praha: Orpheus. ISBN: 80-903310-7-6

FARTHING, Stephen. 2012. *Umění: od počátku po současnost*. Praha: Nakladatelství Sloart s.r.o. ISBN:978-80-7391-622-0

TAYLOR, Phillip M. 1994. *Steven Spielberg*. Brno: JOTA. ISBN: 80-85617-28-5

Internetové zdroje

Ikarie XB 1. *Česko-Slovenská filmová databáze*. [online]. © 2001-2017.

POMO Media Group s.r.o., 2017. [cit. 2017-04-06] Dostupné z:

<https://www.csfd.cz/film/7390-ikarie-xb-1>

BEDNAŘÍK, Pavel. *ZÁPIS - Setkání k filmové výchově*. Ministerstvo kultury ČR. [Online] [Citace: 17.6.2017] <http://www.mkcr.cz/assets/media-audiovize/vychova/ZAPIS---Setkani-k-filmove-vychove.pdf>

ARBANOVÁ, Linda. *ZÁPIS - Setkání k filmové výchově*. Ministerstvo kultury ČR. [Online] [Citace: 17.6.2017] <http://www.mkcr.cz/assets/media-audiovize/vychova/ZAPIS---Setkani-k-filmove-vychove.pdf>

ADLER, Rudolf. *Filmová/audiovizuální výchova. Proč a jak*. [Online]

[Citace: 17.6.2017] <http://clanky.rvp.cz/clanek/c/Z/10785/filmova-audiovizualni-vychova.-proc-a-jak.html/>

Filmové zdroje

Cesta na měsíc [Le voyage dans la Lune] [film]. Režie MELIÉS, Georges. Francie. 1902.

Metropolis [film]. Režie LANG, Fritz. Německo, 1927.

Cesta do pravěku [film]. Režie ZEMAN, Karel. Československo. 1955.

Ikarie XB1 [film]. Režie POLÁK, Jindřich. Československo. 1963.

2001: Vesmírná odysea [film]. Režie KUBRICK, Stanley. VB / USA. 1968.

Planeta opic [Planet of the Apes] [film]. Režie SHAFFNER, Franklin J. USA. 1968.

Divoká planeta [La planète sauvage] [film]. Režie LALOUX, René. Francie / Československo. 1973.

Jurský park [Jurassic Park] [film]. Režie SPIELBERG, Steven. USA. 1993.

Seznam obrázků

1 Zpětný storyboard ukázky odletu astronomů - film Cesta na měsíc (04:20 – 06:30 min.).....	10
2 Zpětný storyboard ukázky útoku Selenitů - film Cesta na měsíc (09:47 – 10:16 min.).....	12
3 Zpětný storyboard úvodní scény film - Metropolis (00:03:09 – 00:03:19 hod)	18
4 Zpětný storyboard metamorfózy robota film - Metropolis (01:24:16 – 01:25:45 hod).....	20
5 Zpětný storyboard souboje dinosaurů - film Cesta do pravěku (0:54:07 – 00:56:14 hod).....	25
6 Zpětný storyboard ukázky o nalezení pravěké jeskyně - film Cesta do pravěku (00:14:32 – 00:18:03 hod).....	27
7 Zpětný storyboard ukázky o opravě lodi - film Ikarie XB1 (00:44:07 – 00:44:53 hod).....	32
8 Zpětný storyboard ukázky objevu nové civilizace - film Ikarie XB1 (01:22:00 – 01:22:40 hod)	34
9 Zpětný storyboard ukázky vývoje inteligence opic - film 2001: Vesmírná odyssea (00:13:52 – 00:16:08 hod)	39
10 Zpětný storyboard ukázky cesty do jiné dimenze - film 2001: Vesmírná odyssea (01:57:09 – 01:59:18)	41
11 Zpětný storyboard ukázky ztroskotání na planetě - film Planeta opic (00:05:14 – 00:06:00 hod)	46
12 Zpětný storyboard ukázky o objevení Soch Svobody - film Planeta opic (01:43:03 – 01:46:30 hod)	47
13 Zpětný storyboard ukázky o útěku Terra - film Divoká planeta (00:30:31 – 00:31:43 hod).....	52
14 Zpětný storyboard souboje Drágů s Omy - film Divoká planeta (00:53:17 – 00:54:13 hod).....	54
15 Zpětný storyboard ukázky o útoku tyronnosaura - film Jurský park (01:00:28 – 01:03:17 hod)	60

16 Zpětný storyboard ukázky o útoku velociraptorů - film Jurský park (01:45:02 – 01:45:59 hod)	62
---	----

Seznam citovaných filmů

- 1) Co děláme v temnotách (What We Do in the Shadows; CLEMENT, Jemaine, WAITITI, Taika. Nový Zéland 2014)
- 2) Terminátor (The Terminator; CAMERON, James. USA. 1984)
- 3) Matrix (The Matrix; WACHOWSKI, Lilly, Wachowski, Lana. USA / Austrálie. 1999)
- 4) Indiana Jones a dobyvatelé ztracené archy (Raiders of the Lost Ark; SPIELBERG, Steven. USA. 1981)
- 5) Vetřelec (Alien; SCOTT, Ridley. VB / USA. 1979)
- 6) Hvězdné války (Star Wars; LUCAS, George. USA. 1977 – nyní)
- 7) Počátek (Inception; NOLAN, Christopher. USA / VB. 2010)
- 8) Logan: Wolverine (Logan; MANGOLD, James. USA. 2017)
- 9) Metropolis (LANG, Fritz. Německo. 1927)
- 10) Věc (The Thing; CARPENTER, John. USA. 1982)
- 11) Osudový dotek (The Butterfly Effect; GRUBER, Jonathan Mackye, Bress, Eric. USA. 2004)
- 12) Návrat do budoucnosti (Back to the Future; ZEMECKIS, Robert, USA, 1985)
- 13) Adéla ještě nevečeřela (LIPSKÝ, Oldřich. Československo. 1977)
- 14) Vynález zkázy (ZEMAN, Karel. Československo. 1958)
- 15) Avatar (CAMERON, James. USA / VB. 2009)
- 16) Válka světů (War of the World; CAMERON, James. USA. 2005)
- 17) Válka světů (The War of the Worlds; HASKIN, Byron. USA. 1953)
- 18) Stroj času (The Time Machine; WELLS, Simon. USA. 2002)
- 19) Stroj času (The Time Machine; PAL, George. USA. 1960)
- 20) 20 000 mil pod mořem (20,000 Leagues Under the Sea; HARDY, Rod. USA / Austrálie. 1997)
- 21) Solaris (SODERBERGH, Steven. USA. 2002)
- 22) Bílá nemoc (HAAS, Hugo. Československo. 1937)

- 23) Krakatit (VÁVRA, Otakar. Československo. 1948)
- 24) Upír Nosferatu (Nosferatu, eine Symphonie des Grauens;
MURNAU, Friedrich Wilhelm. Německo. 1922)
- 25) Jazzový zpěvák (The Jazz Singer; CROSLAND, Alan. USA. 1927)
- 26) Východ z továrny (La Sortie des usines Lumière; LUMIÈRE, Louis.
Francie. 1895)
- 27) The Mighty Boosh (KING, Paul. Bendelack, Steve. Velká Británie.
2003)
- 28) Kabinet doktora Caligariho (Das Kabinett des Doktor Caligari;
WIENE, Robert. Německo. 1920)
- 29) Blade Runner (SCOTT, Ridley. USA / HONG KONG / VB. 1982)
- 30) Do nitra planety opic (Beneath the Planet of the Apes; POST, Ted.
USA, 1970)
- 31) Les dents du singe (LALOUX, René. Francie. 1960)
- 32) Rozdvojená duše (Spellbound; HITCHCOCK, Alfred. USA. 1945)
- 33) The Snails (Les Escargots; LALOUX, René. Francie. 1966)
- 34) Laokoon (MERGL, Václav. Československo. 1970)
- 35) Krabi (MERGL, Václav. Československo. 1976)
- 36) Čelisti (Jaws; SPIELBERG, Steven. USA. 1975)
- 37) Ztracený svět: Jurský park (The Lost World: Jurassic Park;
SPIELBERG, Steven. USA. 1997)